МАРС
НОВЫЙ ВОЗДУХ

Марс: Новый воздух

Словесная ролевая игра

Сергей Вейс, Алиса Касиляускайте, Константин Михайлов, Анастасия Шевелева

Редакция 1.5

Москва 2017 – Колония Эллада 2082

Это произведение доступно по лицензии Creative Commons «Attribution-NonCommercial» («Атрибуция – Некоммерческое использование») 4.0 Всемирная.

Я вообще не понимаю, почему все так рвутся на Марс. Там все плоско, там холодно, и еще эти несчастные голодные растения, прямо из Эдгара По. Всаживаем миллионы, а не получили пока ни гроша. Каждого, кто туда едет по собственной воле, надо освидетельствовать. Конечно, я не вас имел в виду.

Артур Кларк, «Пески Марса», 1951

От кого: noreply@emergency.mars

Кому: hermionejeansingh@gmail.com

12 июля 2082 года

Дорогая миз Сингх!

Поздравляем вас с успешным окончанием Элладского университета!

Великолепные баллы, набранные вами на финальных тестах по биологии и геологии, не могли не обратить на себя внимание Планетарной Администрации. Вкупе с данными психологических тестирований* эти высокие результаты позволяют вам получить место в Службе аварийного реагирования.

Напоминаем вам, что на данный момент Служба аварийного реагирования – это не только один из важнейших элементов жизни марсианского общества, но и один из лучших работодателей на рынке труда. Вам будет гарантирована высокая заработная плата (от 50 тысяч кредитов в год), 22-дневный отпуск, медицинская страховка по типу «Miner+», расширенные возможности использования солярия, неограниченный доступ в Экспериментальный Парк и оплачиваемый проезд в любую точку планеты не только по рабочим, но и по личным нуждам. В случае, если вас связывает долговременный контракт с одной из корпораций по освоению планеты, работа на Администрацию будет засчитана вам за его выполнение.

Сотрудники Службы аварийного реагирования – основа спокойной жизни колоний. Они устраняют сбои в работе куполов, занимаются эвакуацией пострадавших из труднодоступных регионов, оказывают первую помощь за пределами поселений. Однако результаты ваших тестов позволяют нам предположить, что наиболее интересна для вас будет другая составляющая работы Службы – детективная. Подразделение расследований приглашает вас в свои ряды.

Рост преступности в колониях в последние годы стал чрезвычайно заметен. Еще пятнадцать лет назад история Марса не знала ни одного убийства. К настоящему моменту их произошло уже больше двадцати. Каждый год фиксируется не меньше семидесяти краж. В прошлом году Администрацией было закрыто подпольное казино. Рост бытового насилия и распространение преступлений ненависти все чаще угрожают спокойной жизни планеты.

Мы просим вас встать плечом к плечу с нами на пути у растущей анархии. Стать одной из тех, для кого спасение жизней – обыденная работа, а служба обществу – смысл жизни.

Вступайте в Службу аварийного реагирования!

В случае, если вас заинтересовало данное предложение, мы просим вас связаться с координатором Подразделения расследований Джеймсом Сингером по адресу j.d.singer@emergency.mars.

С наилучшими пожеланиями,

Планетарная Администрация

*Напоминаем, что согласно договору о получении высшего образования вы дали согласие на обработку ваших личных данных, результатов психологических тестирований и медицинских карт.

Оглавление

7 · Терраформирование и колонизация
10 · Пионеры и колонисты
13 · Люди и альтеры
18 · Администрация
21 · Марсианский конгресс
28 · Корпорации
37 · Преступность и борьба с ней
51 · Детектив: биография и образование
56 · Детективные способности: наука
62 · Детективные способности: расследование
67 · Детективные способности: жизнь на Марсе
73 · Детективные способности: коммуникация
75 · *Перечень детективных способностей*
77 · Общие способности
82 · *Таблица сложностей драки*
87 · Детектив: модификации и связи
89 · *График генетических модификаций*
95 · *Краткий список имплантов*
103 · Марс
106 · *Карта Рэд-Сити*
118 · Технологии
124 · Внутренние документы Подразделения
134 · Изменения
136 · Краткий глоссарий
138 · Благодарности

Терраформирование и колонизация

В 2030-х годах человечество открыло новый вид энергии и построило новый работающий на ней М-двигатель. Как работает этот двигатель на практике, понимают те герои, которые получили инженерное образование, как он работает теоретически – только специалисты по М-физике. Для большинства это неважно.

Важно, что благодаря М-двигателю прогресс шагнул вперед. Удешевилось производство. Человечество постепенно начало отказываться от нефти (хотя на Земле бензин еще в ходу). Но главное – появилась возможность всерьез выйти в космос. М-двигатель сделал путешествия в нем не сильно быстрей – теперь до Марса можно долететь за три-четыре месяца, – но значительно дешевле, так что к 2080-м никого не удивить кораблем, везущим пять тысяч пассажиров и много полезного груза в придачу.

Благодаря всему этому в 2046 году начался проект терраформирования Марса: изменения температуры, климата и – в перспективе – экологии таким образом, чтоб на планете смогли жить люди.

Первой задачей было повышение температуры. На Марс сбрасывали астероиды, потом строили – и строят до сих пор – заводы, производящие парниковые газы.

Из выступления Итона Глоу, Главного инженера колоний, в школе №2, Штерфилд-125

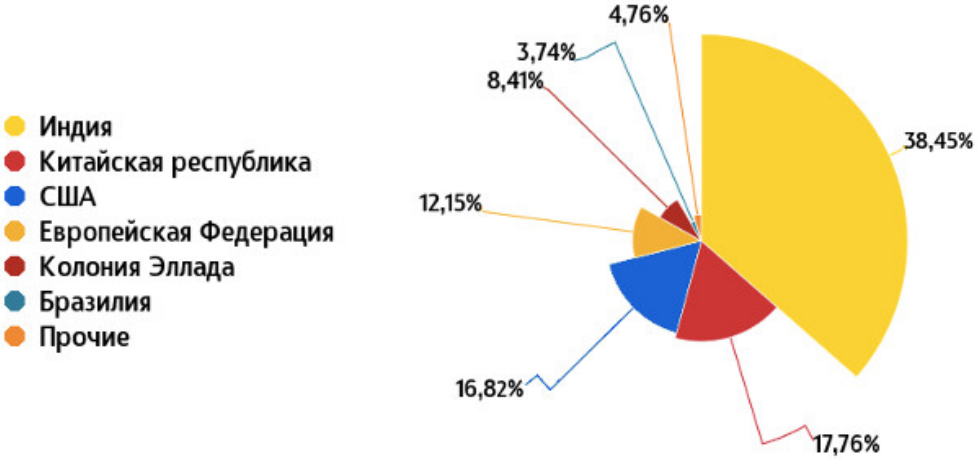
Настоящую колонию мы построили в 2052 году, на равнине Эллада. Ровно тридцать лет назад. Она стояла там, где сейчас здание Администрации. Хорошо было бы сохранить все это дело для музея, но в первые годы мы очень экономили ресурсы, так что все разбирали и снова пускали в ход. Зато к 2055 мы построили первые купола. Там можно было заниматься исследованиями, там можно было жить. И в 2056 к нам прибыла первая группа специалистов.

Половина из них изучала планету. Вторая половина – продолжала и продолжает до сих пор проект терраформирования: «Новый воздух», о котором все вы не раз слышали. Вы сами знаете, в чем идея: сделать так, чтоб на Марсе росли растения, чтоб вырабатывался естественный

кислород. Мы создали атмосферу. Мы повысили температуру. Мы повысили давление. Да, на Марсе все еще холодно – здесь, близко к экватору, температура лишь в самые жаркие дни поднимается до нуля. Да, давление еще слабое, и за пределами куполов оно примерно такое же, как на самых высоких земных горах. И, главное, мы все еще не можем выйти наружу без дыхательного аппарата. Увы, к этому идти придется еще долго – много десятилетий. Может быть, вы, дети, сможете когда-то выйти на поверхность и вздохнуть полной грудью. Мы, первое поколение исследователей, – едва ли. Но все же мы сделали много, и когда в 2065 году, семнадцать лет назад, на Марс начали прилетать первые колонисты – не исследователи, а жители, – мы поняли, что работали не зря. Теперь будущее Марса зависит не от нас. И даже не от ваших родителей, не от Администрации, не от Земли и не от конгресса. Оно зависит от вас.

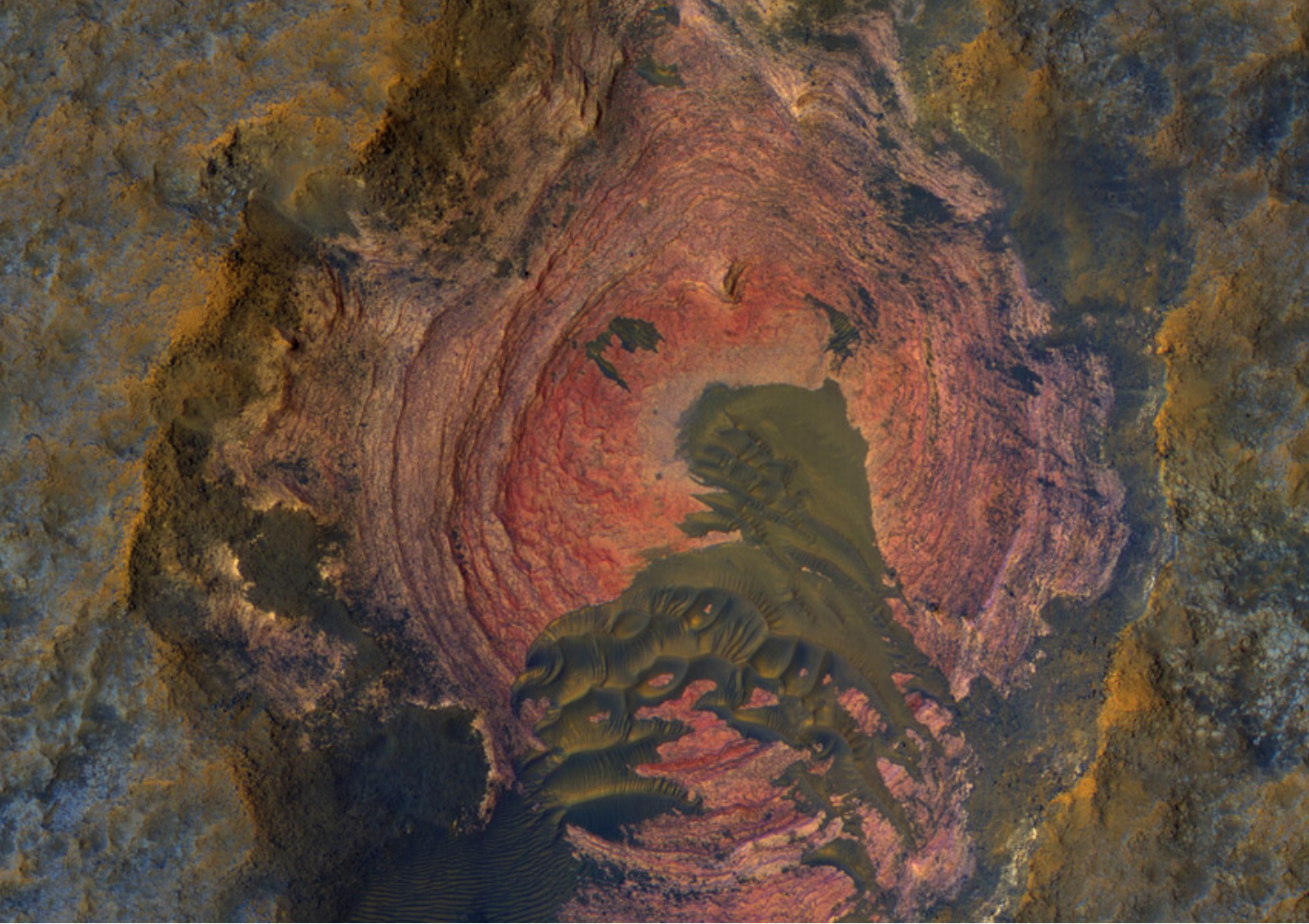
Место рождения колонистов Марса

Статистические данные космопорта Гюйгенса на март 2082 года



Несмотря на энтузиазм первых исследователей и прибывших позже колонистов, жизнь на Марсе остается довольно непростой. Планетарная Администрация обеспечивает жизнь в так называемых «куполах». Это полуподземные поселения, действительно накрытые большими куполами – частью материальными, частью энергетическими. В них можно не бояться радиации и спокойно ходить без скафандра – бесплатные вода и воздух гарантированы каждому жителю планеты. В самом крупном поселении, Рэд-Сити, живет три с половиной миллиона человек. Это примерно треть населения Марса. Остальные рассредоточены по куполам меньшего размера и «ковчегам», переоборудованным в поселения кораблям колонистов. Между ними – тысячи и тысячи километров неосвоенного пространства, где без должных мер безопасности выжить невозможно.

Примерно 20% марсиан работает непосредственно на Администрацию – среди них, конечно, и сотрудники Подразделения расследований. Большинство других так или иначе связано с корпорациями, финансовыми гигантами, занимающимися освоением планеты. Корпорации разрабатывают полезные ископаемые, обеспечивают марсиан едой, контролируют банковскую сферу, систему связи и многое другое. Они дают работу примерно 70% марсиан и сделали возможной идущую последние 17 лет массовую колонизацию. С каждым годом на Марс перебирается все больше людей, к которым предъявляется совсем немного требований: высшее образование в любой области, знание английского языка и формальное соответствие ряду медицинских показателей.



Пионеры и колонисты

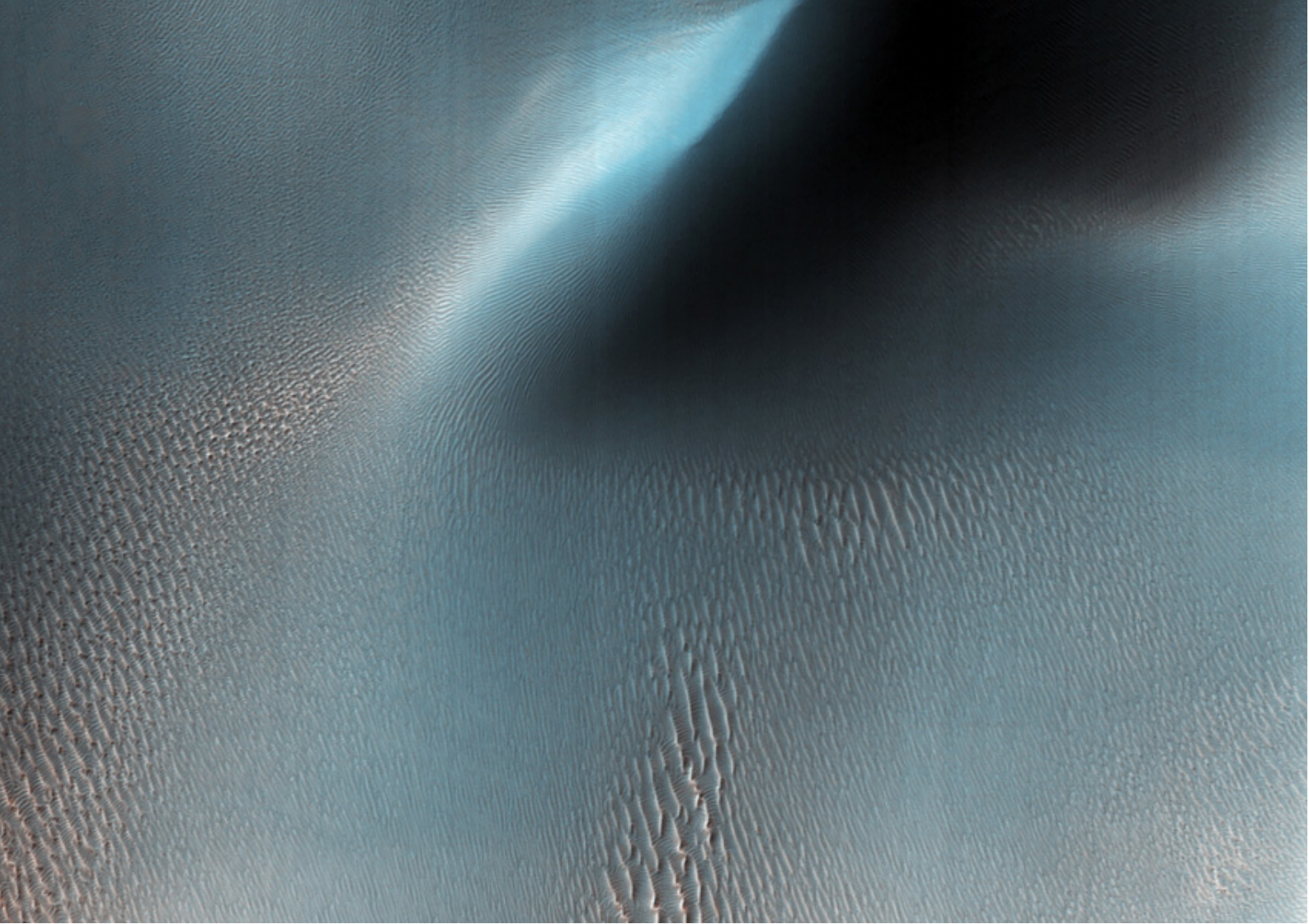
Пионерами называют первых жителей планеты, тех, кто прибыл на нее до 2065 года. В основном это были ученые, которые исследовали планету, строили на ней первые научные станции, купола и заводы. Большинство из этих людей – специалисты высочайшего класса, которые много лет готовились к экспедиции на Марс и ставили перед собой прежде всего исследовательские задачи.

Однако чисто научное изучение Марса оказалось чересчур затратным даже для богатой Земли второй половины 21 века. Поэтому в 2065 году корпорациям дали право осваивать планету и завозить на нее новых жителей – «колонистов». Разумеется, это не были чернорабочие: тяжелую физическую работу на Марсе выполняют роботы. Но это были обычные инженеры, строители, компьютерщики. Люди неглупые и по меркам Земли образованные – и при всем том совершенно иного склада, чем пионеры. В то время как пионеры видели и видят в Марсе большую исследовательскую станцию, для колонистов планета – их новый дом, в котором хочется обустроиться со всем комфортом, не оглядываясь на Технику безопасности и научные цели. Словом, они живут настоящим, а не будущим.

Некоторые из приехавших по своему складу и интересам оказались ближе к пионерам. К тому же пионеры рожали детей – в том числе в браках с новыми поселенцами. С другой стороны, некоторые из ученых сочувствуют политическим идеям колонистов. Так что в наши дни пионеры и колонисты – это не столько люди того или иного поколения, сколько группы, объединенные общими взглядами на жизнь.

Во многих проектах марсиане работают вместе вне зависимости от этих взглядов и времени переезда – образованные люди всегда найдут общий язык друг с другом. Но это не мешает развитию стереотипов: пионеры считают колонистов безграмотными идиотами, колонисты пионеров – яйцеголовыми снобами.

Несмотря на то, что колонистов значительно больше, чем пионеров (примерно 74% к 26%), контроль над Марсом остается в руках Планетарной Администрации. А в Администрации пионеры всегда задавали тон. Даже в 2080-х годах большинство значимых постов на Марсе занимают именно они.

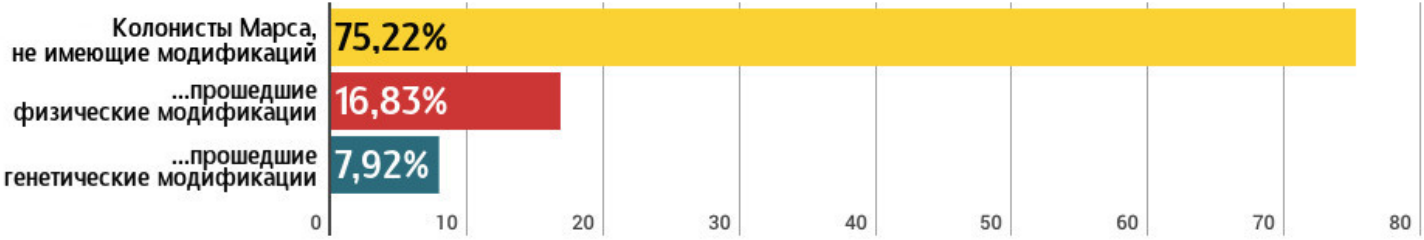


Люди и альтеры

Еще одна важная проблема Марса, с которой неизбежно столкнется сотрудник Службы аварийного реагирования – споры об альтернативе. Что бы ни говорили пионеры, Марс совершенно не приспособлен для жизни людей. Естественным ответом на это стала идея, что, раз Марс быстро изменить не получится, можно изменить самих людей. Развитие техники и генетики во второй половине 21 века позволяют в этом смысле добиться замечательных результатов.

Однако импланты, механические вживления, стоят дорого, а генетическая модификация – безумно дорого. Подавляющему большинству они не по карману. На помощь приходят корпорации, которым нужны модифицированные работники для работы в тяжелых условиях планеты. Для того, чтоб набирать себе сотрудников, корпорации создали систему контрактов. Самый простой пример – контракт на учебу: корпорация платит за образование студента, а тот подписывает десятилетнее обязательство работать на своих благодетелей.

То же происходит и с модификациями: корпорации оплачивают импланты и операции по их приживлению в обмен на контракты той или иной длительности – в зависимости от цены импланта. Наконец, родители, желающие своему ребенку лучшей судьбы, могут договориться с корпорацией о его генетической модификации. Она должна проводиться на стадии, предшествующей зачатию (т. е. зачатие фактически происходит в пробирке). Контракт за генетическую модификацию обычно отрабатывают родители, но ино-



гда, частично – и сам ребенок, когда вырастет. Вкупе с «генмодификацией» корпорация, как правило, обеспечивает ребенку и профессиональное образование.

Система контрактов вызывает немало критики, но все же остается востребованной: модификации делают выживание на Марсе значительно проще.

Из речи Бабура Кингсби на митинге противников модификации, Рэд-Сити

Администрация и ее корпоративные приятели будут забалтывать этот вопрос. Они будут писать слезогонку про «ах, традиции и новое, ах, религия и наука». Да черта с два! Вопрос не в этом. Сейчас ваши дети – ваше творение, ваше и Брахмы. А завтра они скажут вам: «Простите, глаза вашей дочери лицензированы» – и заберут за ими же придуманные штрафы. Завтра они скажут: «Простите, но почки вашего сына предоставлялись вам триально» – и заберут их для «переориентации активов». Завтра они скажут: «Простите, мысли ваших детей – собственность компании», а будете недовольны – ваши дети вас же и удавят. За клиентскую нелояльность.

Впрочем, за спорами об альтернативе нередко скрывается скорее иррациональная фобия перед модификациями и их носителями, чем страх перед корпорациями. Различие между модифицированными и обычными колонистами слишком велико. Одни боятся, что завтра «альтеры» (так называют себя сами модифицированные) лишат «настоящих людей» работы. Другим кажется отвратительным внешний вид модификаций. Третьи говорят о моральной недопустимости усовершенствований.

Исходом этих споров все чаще становится насилие. Как бы ни пыталась Администрация бороться с преследованиями альтеров, и как бы ни пытался Университет увести спор об альтернативе в цивилизованное русло, число потасовок между альтерами и их противниками растет с каждым годом, а взаимные оскорбления давно стали обычным делом.

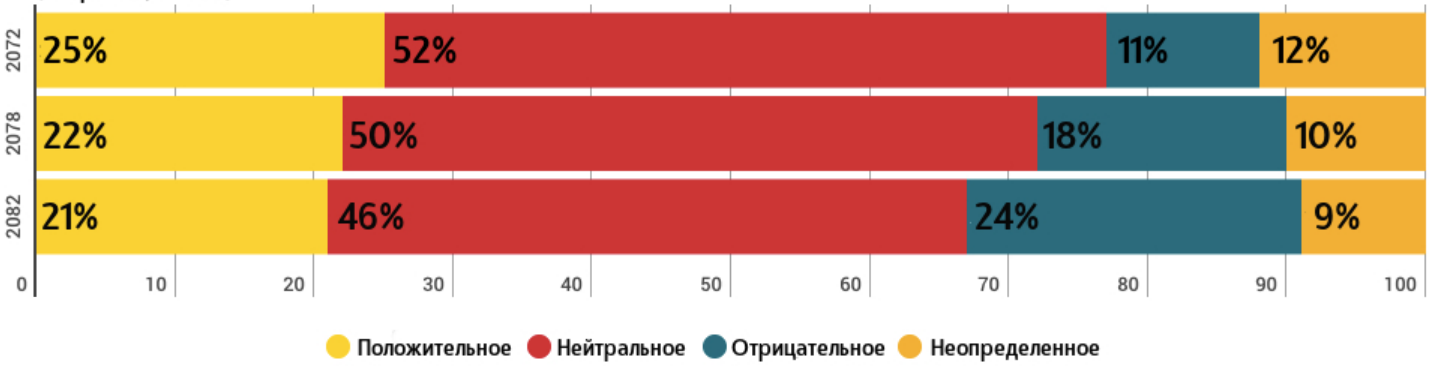
Хотя модификации, безусловно, делают жизнь их носителя на Марсе гораздо проще, всех проблем они не решают. Во-первых, модификации очень дороги, так что даже самые богатые люди (или заключившие самый кабальный контракт), как правило, не могут позволить себе больше одной-двух. Во-вторых, при

всем совершенстве науки конца 21 века ни импланты, ни генные модификации не позволяют влиять на работу головного мозга. Можно сделать человека сильнее, выносливее, можно приспособить его для жизни в невесомости или на поверхности другой планеты, но нельзя улучшить его память или когнитивные способности. В-третьих, наконец, у некоторых модификаций есть и негативные стороны.

В случае с генетическими изменениями это проблема теоретическая: не очень ясно, каковы их последствия для здоровья человека. Медики корпораций клянутся, что вреда не будет, но на самом деле опыт исследований еще не накоплен. Нынешнее поколение генетически модифицированных альтеров – первое.

С физическими модификациями этой проблемы нет – они производятся давно и хорошо изучены. Но нередко, помогая заниматься чем-то одним, они мешают заниматься другим. Скажем, человек с модификациями шахтера фактически лишается настоящих рук (по крайней мере одной), получая взамен набор инструментов. Человек с имплантом-микроскопом может разглядеть отпечаток пальца, микроб или вкрапление минерала, но теряет возможность различать (по крайней мере одним глазом) многие цвета. Наконец, у всех физических имплантов есть критическая проблема: очень редко, но все же они ломаются. И хотя их можно починить, такая поломка иногда может стоить человеку жизни – а компенсация от корпорации едва ли утешит его семью.

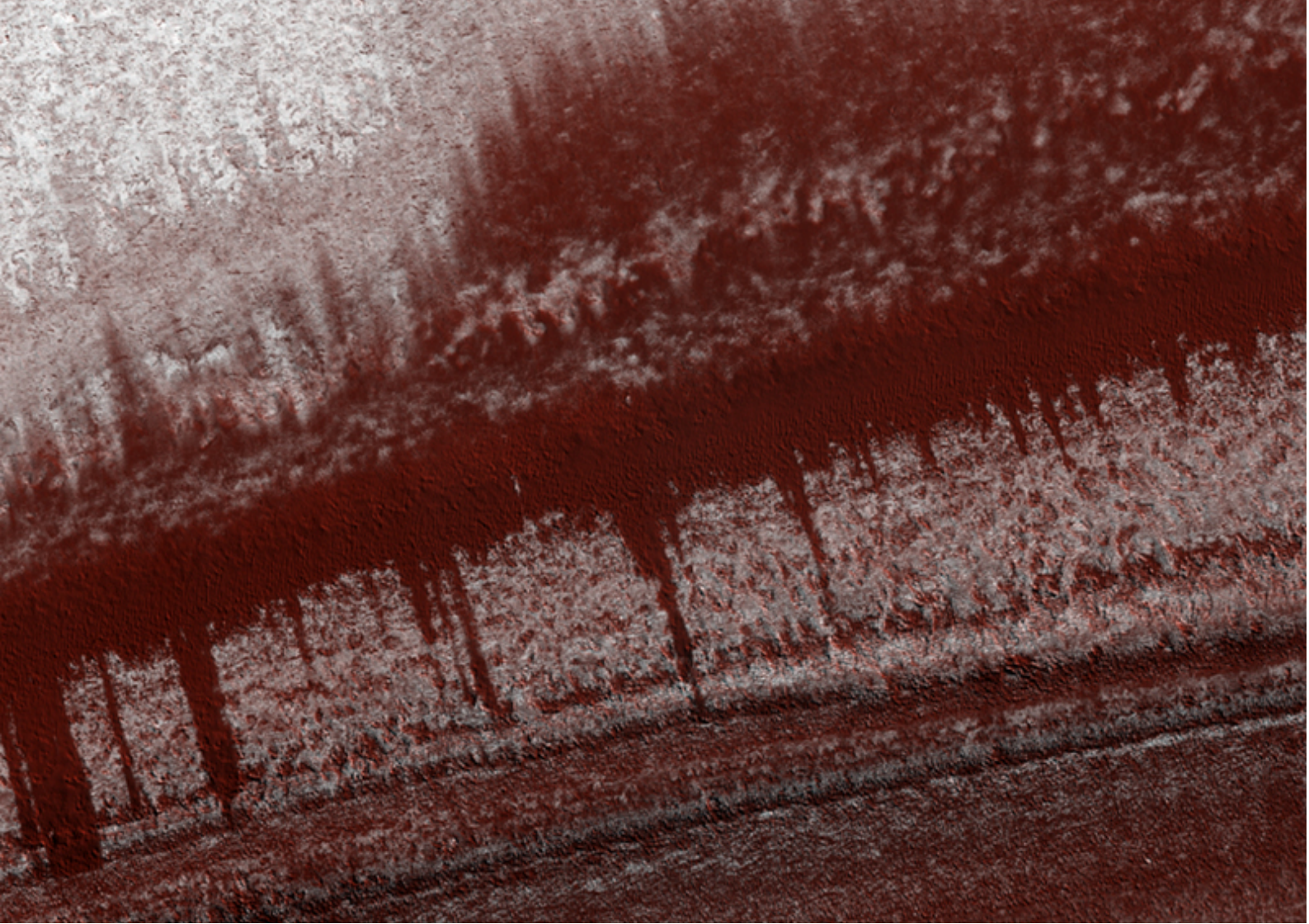
Результаты опроса «Опишите ваше отношение к модифицированным колонистам?»
(Закрытый, N=1100)



Впрочем, о недостатках имплантов заговорили недавно. Изначально подавляющее их большинство были, по сути, более продвинутыми протезами, и многие воспринимали их – даже с учетом рисков – как достойную альтернативу инвалидности. С развитием технологий и ростом колонизации космоса ситуация начала меняться. Сфера применения имплантов расширилась – и начали появляться те, кто готов к усовершенствованию просто ради хорошей работы и комфортной жизни на Марсе.

Завершение открытой лекции профессора Шломо Закгейма, Элладский университет

Эволюция неизбежна. Мы должны принять это, как принимаем лекарство. Пусть эта идея для многих горчит, но им придется смириться. Если мы хотим выжить, если мы хотим, чтоб человек не был ограничен одной маленькой планетой, крошечной голубой точкой во Вселенной, мы должны изменить себя. И те, кто вшивают себе сегодня импланты, те, кто проходят генную модификацию, совершают первый шаг на пути этих великих и неумолимых изменений.



Администрация

Власть на Марсе принадлежит Администрации или не принадлежит никому: все зависит от точки зрения.

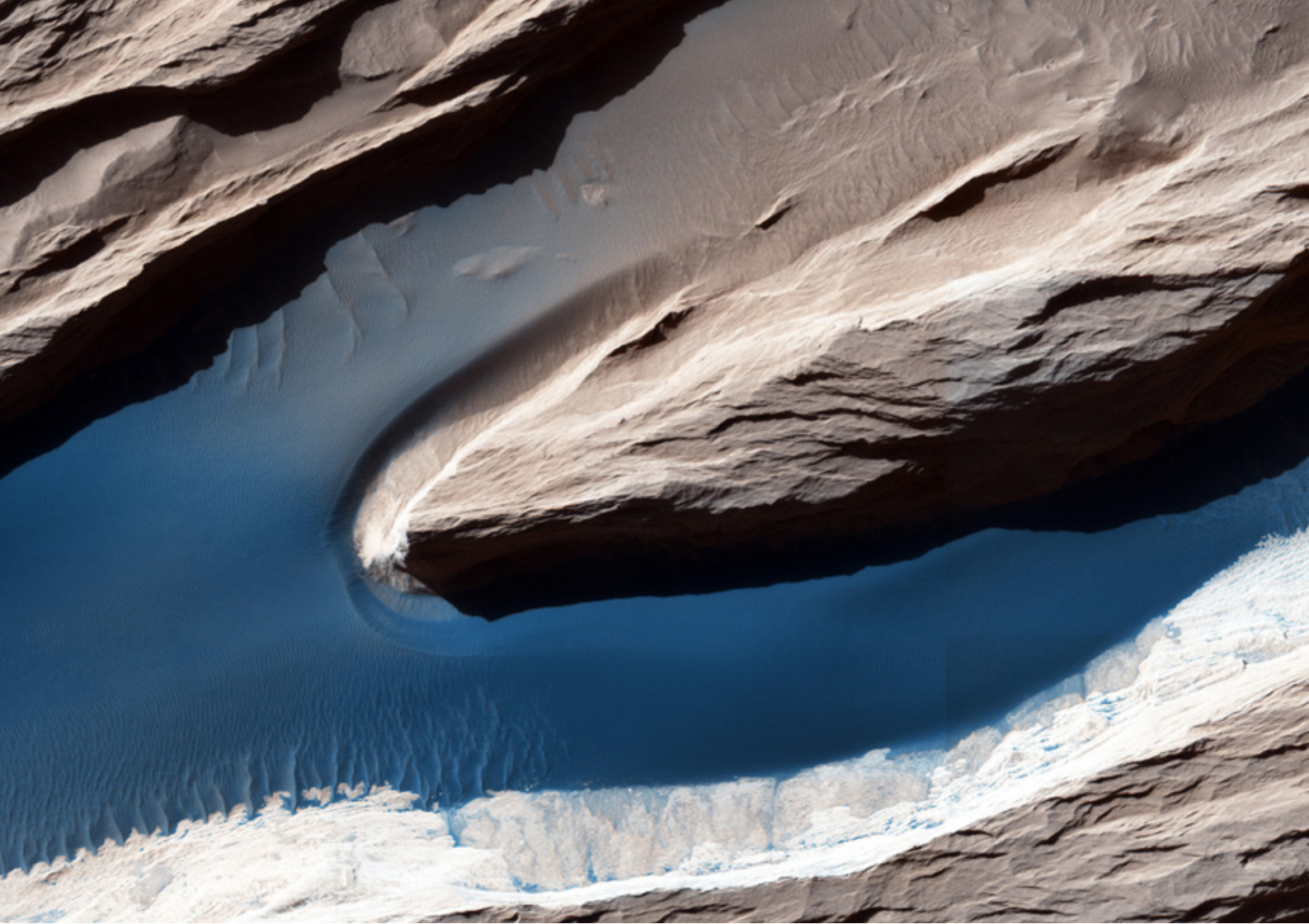
Администрация – последний осколок эпохи пионеров. Первые колонии управлялись напрямую с Земли, но это было слишком неэффективно. Поэтому довольно быстро было решено, что главы экспедиций будут обладать заметной долей самостоятельности. Когда жителей колонии стало несколько тысяч, согласовывать все решения с Землей стало совершенно невозможно, и была официально создана Планетарная Администрация. В нее входило и входят сейчас пять человек: собственно Администратор, высший чиновник, назначаемый с Земли по решению ООН, Главный инженер, отвечающий за технологическое развитие и безопасность колоний, Главный врач, Суперкарго, контролирующий космопорт и, по сути дела, всю экономику Марса, и Ректор Элладского университета, образованного из Главной лаборатории колоний.

Как можно понять, члены Администрации – люди образованные и компетентные в своих областях, но нередко чуждые интересам колонистов. Жители Марса никак не могут повлиять на их назначение: не существует никакой системы выборов или чего-то подобного. Правда, колонисты могут выбирать мэра Рэд-Сити и лидеров других куполов. Мэр даже имеет право присутствовать на заседаниях Административного совета и обладает правом совещательного голоса. Но все же эту систему нельзя назвать демократичной.

Критики режима Администрации говорят прямо: это диктатура. Да, довольно мягкая диктатура хорошо воспитанных и деликатных людей. На планете существует свобода слова и собраний и вообще соблюдаются права человека. Невозможно представить себе пытки, а неприкосновенность жилища охраняется строго. Жителям гарантированы не только воздух и вода, но и бесплатное образование (на чрезвычайно высоком уровне, особенно в естественнонаучной сфере) и бесплатная медицина (хотя за особые услуги придется платить, и иногда недешево). В целом на Марсе жить неплохо. Но все это существует постольку, поскольку этого хочется Администрации, и теоретически ничто не мешает ей завтра же начать расстреливать колонистов на улицах. Для этого просто надо немного изменить Технику безопасности, документ, заменяющий на Марсе законодательство. Администрация имеет на это право.

Конечно, такие изменения маловероятны. Но не потому что какой-то закон защищает колонистов, а просто потому что члены Администрации – люди определенного склада и взглядов. Это, однако, совершенно не мешает им сочинять новые налоговые сборы, причины для депортаций и конфискаций имущества у нарушителей ТБ. И хотя большинство марсиан от этих инноваций не страдает, многих вполне естественно раздражает, что такие решения принимаются совершенно без учета их мнения. В конечном счете практически все колонисты – выходцы из демократических стран. Они не понимают, почему должны жить по ТБ, а не по нормальным законам, и подчиняться назначаемым сверху администраторам, а не избранному правительству. А Администрация, в свою очередь, не понимает, чем они недовольны. Ведь все идет неплохо и, главное, проект терраформирования все успешней с каждым годом.

Но все же нельзя сказать, что Администрация совершенно не участвует в жизни Марса. Во-первых, она полностью контролирует процесс терраформирования и (даже по мнению завзятых критиков) делает это хорошо. Во-вторых, она обеспечивает на Марсе высокий уровень жизни. Сейчас на планете, несмотря на все опасности, средняя ожидаемая продолжительность жизни выше, чем в большинстве земных государств, образование – доступней, медицинская помощь – лучше, уровень преступности неизмеримо ниже, гендерная дискриминация фактически уничтожена, а средний уровень обеспеченности населения не уступает самым развитым земным государствам. Можно спорить с тем, насколько все это заслуга Администрации, но какую-то роль в этом она определенно сыграла. Наконец, в-третьих, с Администрацией связано много рабочих мест. Это, конечно, все некорпоративные ученые, – а их очень много, – сотрудники космопорта, многие строители и инженеры, бюрократы (десятимиллионный Марс совсем без них обойтись уже не может) и сотрудники разнообразных служб, обеспечивающих жизнь колоний. Среди них и работники Службы аварийного реагирования. Проще говоря, ваши герои прямо подчинены Администрации.



Марсианский конгресс

Странное положение колонистов, подчиненных Администрации помимо своей воли, не могло не вызвать сопротивления. Его символом и главным действующим лицом стало общественное течение «Марсианский конгресс».

Конгресс – это целый ряд групп, фракций и партий, которые достаточно различны в своих убеждениях. Но все они соглашаются в четырех базовых принципах:

1. Марс должен быть освобожден от контроля ООН и Планетарной Администрации.

2. Должно быть сформировано демократическое марсианское правительство, избранное колонистами на основе всеобщего голосования.

3. Этому правительству должен быть передан контроль над всеми ненаучными учреждениями планеты.

4. Марс должен войти в состав ООН на правах нации – со всеми вытекающими из этого возможностями.

Проще говоря, все члены конгресса убеждены, что марсиане уже созрели для создания собственного государства, и считают, что это государство должно быть демократическим.

Успех течения очень велик. В настоящий момент в нем около 100 тысяч членов, платящих взносы и готовых хотя бы иногда участвовать в общественных акциях. Социологи Элладского университета считают, что общая численность союзников конгресса – около двух миллионов человек, то есть 20% населения планеты. В прессе называются и куда более впечатляющие числа. Большинство из них, конечно, ограничивается разговорами в кибернете, но и это в 2082 году немало. В выборах мэра Рэд-Сити, устроенных конгрессом пару лет назад, приняло участие около миллиона колонистов.

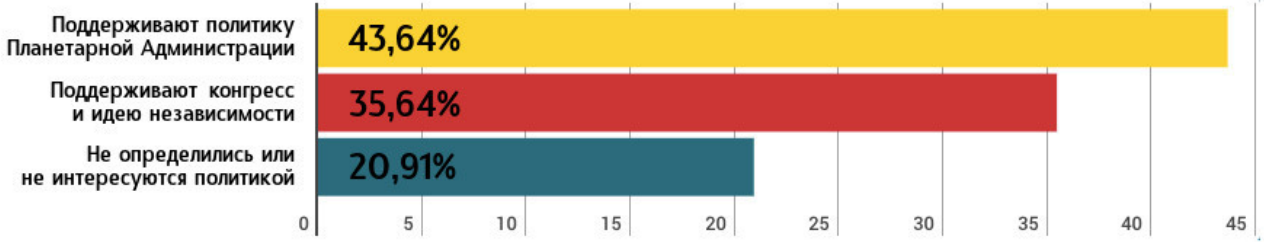
Избранный ими мэр, Матеус Хаке, – известный врач и один из лидеров центристского блока в конгрессе. Как и большинство его сторонников, он отстаивает идею референдума, на котором колонисты смогут высказаться за независимость Марса – ну или против нее. Проблема в том, что, во-первых, Администрация не признает такой референдум законным и, во-вторых, эту идею не поддерживают и многие марсиане. Хотя они охотно голосуют за конгресс на местных выборах, далеко не все они готовы разорвать отношения

с Землей. Одни просто хотят сохранить земное гражданство и не нуждаются в марсианском, потому что собираются вернуться назад (в таком положении многие сотрудники корпораций). Другие боятся политических последствий, которые могут быть весьма ощутимы – Марс пока полностью зависит от поставок продукции с Земли. Третьи, наконец, уехали с Земли не в последнюю очередь для того, чтоб перестать играть в политические игры и спокойно заниматься наукой, осваивать космос, строить принципиально новую систему общества и так далее.

Тем не менее, заметная часть колонистов выступает за референдум или хотя бы высказывается за конгресс. Этому способствуют как чувства марсиан, которые действительно с каждым годом все больше ощущают себя единой группой, так и многие другие факторы. Среди них и позиции среднего бизнеса, для которого выгодны призывы конгресса отказаться от земных товаров, и популярные среди студентов Элладского университета левые взгляды, рассматривающие политику Земли как неоколониализм, и распространение нового марсианского искусства (самый известный из его представителей – поэт и автор инсталляций Сурендра Кроль), и просто неумелая политика Администратора: слабый контроль над экономикой, фактический корпоративный суверенитет и всё больше вскрывающаяся недостаточность ТБ. Далеко не всегда эта поддержка выражается в активной политической жизни: на митинги выходят немногие. Но наклейкой на ровере с надписью «Это наша планета» или стилизованным изображением 3D-принтера (главного символа конгресса) уже давно никого не удивишь.

Отношение колонистов к вопросу о политическом положении Марса

(по материалам опросов киберканала RC4, 2082)



Пока конкретные сроки референдума не обсуждаются: конгрессу прежде всего нужно договориться о каком-то внутреннем единстве. Это не очень просто. Марсиане в массе своей образованные люди, не умеющие думать по единым лекалам, да и вырос конгресс слишком быстро, чтоб его члены успели сформировать общую идеологию. Фактически это привело к формированию внутри движения трех самостоятельных больших течений.

Первое и самое влиятельное из них – центристы во главе с мэром Матеусом Хаке. Именно они сформировали общие требования конгресса и продвигают идею референдума. Их цель в создании Марсианской Республики, имеющей хорошие отношения с ООН, ведущей дела с влиятельными корпорациями и поддерживающей самостоятельных марсианских производителей. Администрация с точки зрения центристов должна превратиться в нечто вроде министерства по делам терраформирования, а современные работники административных служб – перейти в подчинение новому правительству. Подразделение расследований станет полицией, школы и Университет подчинятся министерству образования, ведомство Суперкарго станет министерством финансов, таможней и налоговой полицией и так далее.

3D-принтер – часто используемый символ Марсианского конгресса

Особо дебатируется вопрос о космодроме Гюйгенса. Некоторые считают, что он должен быть подчинен правительству (позиция, близкая левому крылу), а другие – что он должен стать частной корпорацией (идея правых) с правительством в качестве главного акционера (это уже мнение центристов). Так или иначе, по мнению Хаке и его сторонников, деятельность корпораций на Марсе должна регулироваться финансовым законодательством. Возможно, даже с антимонопольными запретами, если уж левым этого хочется.

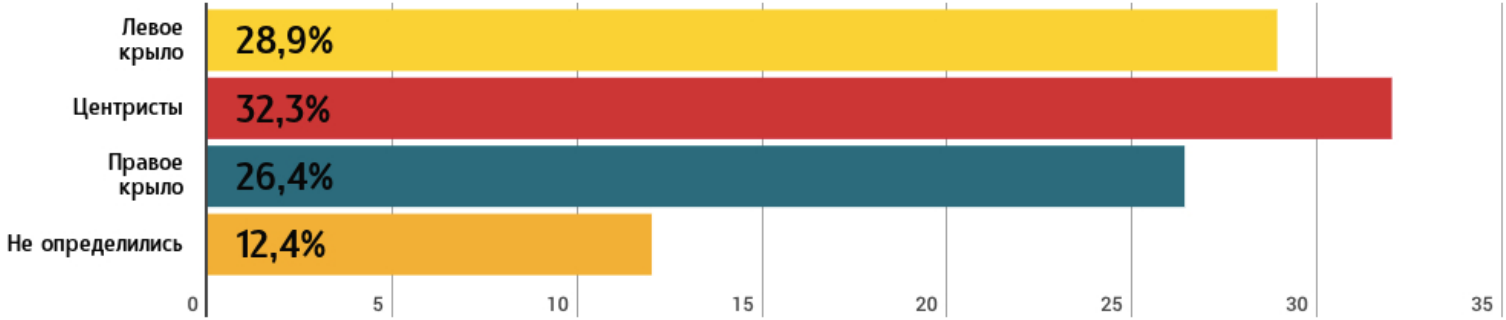
Левое крыло, – неформально возглавляемое китаянкой Яо Чэн, имплантированной отставницей войск мьянманских войн, – действительно довольно авторитетно. Яо – редкий типаж левого офицера, женщина, искренне верящая в мирное разрешение вопроса о независимости хотя бы потому, что «партизанская война уродлива; никто из вас не представляет, насколько». Однако основной костяк крыла составляют весьма далекие от военного дела люди. Большинство из них – члены недавно влившегося в конгресс движения «Зеленое утро» и студенческих организаций. Есть, впрочем, у левых и влиятельные сторонники. Среди них, как говорят, и Главный инженер Итон Глоу – высокопоставленный пионер и член Администрации, по мнению многих, негласно поддерживающий Марсианский конгресс.

Левому крылу не нравится не столько ООН (наоборот, они обычно одобряют идеи единства человечества), сколько корпоративная система. С их точки зрения новый Марс должен быть социальным государством, заботящимся прежде всего о всеобщем благосостоянии, правах граждан и экологии. Сейчас банковская система, связь, добыча полезных ископаемых и даже обеспечение колонистов воздухом и водой на Марсе находятся под контролем корпораций. Это недопустимо. Да, пока ситуация в рамках разумного, но как долго это продержится? «Зеленое утро» считает, что все эти системы должны быть подконтрольны государству. Таким образом, контроль над ключевыми системами Марса будет находиться, хоть и опосредованно, в руках самих марсиан – ведь это они будут выбирать глав этого государства.

До какой-то степени с левой повесткой согласны многие. Конечно, корпорации – часть неоколониальной системы, держащей Марс в подчинении. Недаром один из самых популярных лозунгов конгресса – «ничего земного!», что значит «не покупать продукции, сделанной на Земле, без крайней необходимости». Но большинство сторонников независимости Марса готовы договориться с корпорациями, как только те признают власть конгресса на планете.

Примерное распределение симпатий членов Марсианского конгресса

(По данным Управления служб внутреннего надзора ООН, 2082)



Подробней о земной политике 2082 года вы можете прочесть в брошюре «Земля: Старый свет». Ее можно найти на сайте lavikandia.ru

Правое крыло занимает как раз такую позицию. Конечно, его сторонники тоже хотят видеть демократическую Марсианскую Республику, но развиваться она должна по законам свободного рынка, предполагающим минимально необходимое государственное регулирование (или отсутствие такового). Точно так же они не хотят, чтоб республика признавала власть ООН. Дела Марса – это дела Марса, а не Земли. Зачем получать независимость, если потом тебя все равно будет судить Международный трибунал на другой планете? Фактически, правда, совсем не сотрудничать с ООН невозможно, и большинство это понимает, так что умеренная правая программа предполагает союз с теми земными странами, которые сами недолюбливают ООН. Вопрос лишь в том, что делать с Администрацией и ее службами. Умеренные союзники правого крыла считают возможным использовать толковых людей после упразднения Администрации – при условии, что они не запятнают себя непосредственной борьбой с конгрессом. А наиболее радикальные правые считают правильным просто уволить всех бюрократов, которые работали на Администрацию, и создать принципиально новые органы и службы.

Именно таково мнение самого авторитетного из многих лидеров правого крыла, бывшего американца Дэвида Брейди, автора узнаваемого лозунга «Хьюстон, у вас проблемы». «Майор Дэйв» – человек уже немолодой, и он прожил интересную жизнь; тридцать лет он пробыл астронавтом в Поясе, и любая карта Солнечной системы, на которую вы смотрите, создана и им тоже. Человек чрезвычайно основательный, Брейди не нуждается: доли с открытых месторождений исправно платятся, да и его ферма недалеко от Мэйфейра давно перешла за грань самообеспечения. Просто Дэйв Брейди видит свой покой очень четко – он желает умереть на своей ферме, в своей стране, на своей планете. «Я заходил в космос дальше любого пионера», – говорит он, вместе с молодыми активистами ожидая барбекю под куполом своей фермы. И, вероятно, готов зайти дальше любого из них и в других смыслах.

Три части конгресса без устали спорят друг с другом. Но все же в главных вопросах они едины – и готовы противостоять Администрации. К счастью, пока что это противостояние имеет сугубо мирный характер: ничего серьезнее драк в подпольных барах не случалось. Администрации в голову не приходит разгонять митинги членов конгресса, а членам конгресса, хорошо образованным и преимущественно мирным людям, вовсе не хочется никого бить или ничего разрушать. Для партии главное политическое светило – Ганди (сказывается огромная доля индийцев среди избирателей), и это вынуждает конгресс отстаивать политику

ненасильственного сопротивления. В Администрации же преобладают немолодые ученые, склонные к компромиссам и переговорам, а не к решительным действиям. Конечно, свои фанатики есть с обеих сторон. Резкие противники референдума не стесняются в выражениях. Что хуже, все активнее становится группа «Мангала», радикальное ответвление правого крыла конгресса. Они призывают к насильственному изменению политической системы. Но и они, и их противники, готовые лезть в бутылку ради блага Администрации, – не более чем маргиналы, влияние которых на политику невелико. И, если не случится ничего экстраординарного, вряд ли ситуация изменится скоро.

Корпорации

Корпорации, работающие на Марсе, обладают очень большой властью. Во-первых, они дают работу большинству колонистов. Во-вторых, законы, ограничивающие деятельность крупных фирм, на планете очень слабы: практически не ограничен рабочий день, нет минимальной заработной платы. Все определяется договором, который корпорация заключит с новым сотрудником.

Xīn Chi Mei Inc. (Син Чи Мэй Инк.)

После политического кризиса 2063 г. в Китае многие покинули страну. Кто-то осел в Сингапуре, кто-то – в Сеуле. Кто-то – в колонии Эллада на Марсе. С собой эмигранты привезли, по сути, армейскую (а кое-кто говорит «партийную») дисциплину, умение много работать и не жалеть ни себя, ни других. Говорят, что каждый китаец на Марсе связан с Син Чи Мэй. В действительности – каждый четвертый.

Корпорация выкупила у Администрации самую тяжелую сферу производства – шахтерские разработки. Минералы очень востребованы как на планете, так и за ее пределами, так что в наши дни Xīn Chi Mei Inc. – самая богатая корпорация из тех, которые полностью расположены на Марсе, самая многочисленная и самая структурированная – вплоть до того, что уровни в ней традиционно называют офицерскими чинами от лейтенанта до генерала.

Из 1 пункта Договора о найме Xīn Chi Mei Inc., образец 2079 года

...помня о благе великого китайского народа и всех трудящихся на любой планете, я, рядовой [имя сотрудника], вступаю на свою трудовую вахту. Под мудрым руководством моих офицеров я клянусь на предназначенном мне месте работать, не покладая рук и используя предоставленные мне передовые технологии...

Син Чи Мэй много и активно использует как импланты, так и генную модификацию. В политическом смысле неактивна: аккуратно платит Администрации, но не осуждает и Марсианский конгресс. Она сама по себе политическая сила, но дремлющая. Или делающая вид.

Parry LifeSpace Constructions (Парри ЛайфСпэйс Констракшенс)

Не все энтузиасты освоения Марса летели на него, вооруженные степенями и исследовательским инструментарием: были те, кто рискнул не телом, а капиталом. Австралиец Джеймс Парри, как и его древний почти что тезка, был мечтателем – и чрезвычайно богатым человеком. Именно он вложился в самые первые колонизационные полеты, и, хотя сам он на Марсе никогда не был, считается одним из его героев. Корпорация Parry LSC – его наследие, предусмотренное самыми первыми концессионными договорами.

На Марсе именно «парри» занимаются тем, без чего нельзя: они поставляют поселенцам воду и воздух, они (с льготной энергией от Администрации) терраформируют Марс там, куда колонисты еще не добрались. «Парри» – это кошелек пионеров, и их ценности поддерживаются там всеми, от уборщиков до директоров. Сотрудника Службы там всегда будут рады видеть и постараются помочь, чем смогут – зная, что Администрация ответит взаимностью. «Парри» могут быть консервативны, могут быть слишком вовлечены в дела сугубо правительственные, но это люди, жизнь без которых не может представить себе никто.

Gopher Team (Гофер Тим)

Gopher Team – всесистемная корпорация со штабом где-то в Северной Америке, которая поставляет на Марс все виды связи. Это и планетарный интернет, и межпланетные UUCP-коммуникации, и еще экзотичный на Марсе кибернет.

«Суслики» – корпорация на грани постоянного административного хаоса. Когда-то их считали «фирмой новой структуры», «leaderless administration» образца ранних десятых с их инди-студиями и кибервалютным бумом, но эти – единственные, кто выжил и разросся. Gopher сейчас состоит из нескольких сотен автономных отделов, которые при включении сохранили прежнюю структуру или вообще формировались местными активистами. Именно так произошло на Марсе, так что сотрудники в Gopher Team очень разные.

Есть сторонники конгресса и адепты Администрации, альтеры и обычные люди, завзятые атеисты-сциентисты и верующие-индуисты, гики и бизнесмены.

По сути, «суслики» почти не торгуют железом – они предлагают технологии, программное обеспечение и, что самое важное, услуги своей стандартизированной связи. И ее качество и конфиденциальность они гарантируют. Второй принцип Gopher – показное несотрудничество с властями в вопросе конфиденциальности переписки. Если герой додумается что-то такое попросить, его буквально выкинут из здания. Именно поэтому, в конце концов, услугами Gopher и пользуются!

Jerome Devont (Жером Девон)

Канадская корпорация, вышедшая на марсианский рынок меньше года назад – и уже ведущая активную рекламную компанию. Впрочем, на Марсе их давно ждали. Девон – один из главных земных «зеленых производителей», сделавший ставку на органические, экологически чистые продукты: еду и косметику. В 2082 году речь не идет об отказе от ГМО во всем (тем более на Марсе, где модифицировано все от свиней до сорго). Так что Девон напирает на «минимум изменений при максимуме вкуса», а на главную линейку своих товаров неизменно помещает наклейки, свидетельствующие о натуральности продукта.

> **Из раздела «Наши принципы» на сайте jeromedevont.mars**
>
> *...Мы верим в использование отборных душистых трав, фруктовых экстрактов и эфирных масел.*
>
> *Мы верим в честную оплату труда и другие хорошие идеи, вроде защиты животных и сохранения богатства человеческого генома (узнайте больше об этом в разделе «Инициативы» на нашем сайте).*
>
> *Мы верим в нашу дружную команду, взаимовыручку, в то, что работой можно гордиться. И в зеленое пиво с коллегами по четвергам! (Нет, оно не алкогольное.)*

У многих марсиан эта логика вызывает вопросы. Неудивительно, что про Девон ходят упорные слухи – дескать, его руководство на планете негласно поддерживает деньгами «Естественность», запрещенную организацию, выступающую против модификаций. Доказать это никто не может, но в Девоне и правда рабо-

тает на удивление мало альтеров. Может быть, это вопрос времени? В любом случае, уже нанятым рабочим везет: компания славится прекрасными условиями труда. А для покупателей появление Девон на рынке Марса – большая удача. У кого еще купишь разом и вкусное, и безглютеновое? Да, подороже, чем у Tuka-Tuka. Но и качество повыше.

Mahavira banking (Махавира банкинг)

«Дочка» одной из больших земных банковских систем, Mahavira пришла на Марс вместе с индийцами (с джайнами, если быть совсем точными). Здесь она удачно заняла ту нишу, в которой ничего не смыслила Администрация, – и, по сути, создала систему экономики планеты. До начала массовой колонизации экономика была тут просто не нужна – все выдавалось со складов по запросу. Но с колонистами пришел рынок, а значит, нужны были банковская система и межпланетные переводы. Появились корпорации – а с ними Биржа Рэд-Сити и займы на обучение, модификацию и просто покупки в магазине. Все это и создала Mahavira banking, заодно запустив систему кредитов (¢) – главной расчетной валюты земных колоний не только на Марсе, но и на Луне, астероидах и космических станциях.

В отличие от всех других корпораций, Mahavira совершенно не заинтересована в модифицированных сотрудниках, так что просто игнорирует этот вопрос. А вот политические взгляды у нее есть. Конгресс откроет марсианский рынок шире, чем Администрация, и договориться с его лидерами проще, чем с учеными не от мира сего. Так что собрания конгресса давно уже ведутся на деньги Mahavira, а Администрация, кажется, этого толком и не понимает.

A-Life (Эй-Лайф)

Самая важная хай-тек-компания второй половины 21 века не могла обойти Марс стороной, так что первые ее сотрудники появились на планете еще в период пионеров. Самое главное, что корпорация сделала для Марса, – идея купола в том виде, в каком они существуют сейчас: соединение умного дома (с контролем микроклимата), дополненной реальности и лучших технологий защиты от внешней среды. В самом A-Life предпочитают видеть себя визионерами, строителями будущего и изобретателями. При том это одна из са-

мых успешных коммерческих компаний эпохи, не забывающая о доходах и часто игнорирующая интересы клиентов. Так или иначе, именно они построили 90% всего, что вообще построено на Марсе, они выпускают лучшие девайсы (от радиометров до модных моделей коммов) и, конечно, делают лучшие импланты – не забывая, впрочем, и о генной модификации. При желании колонист может создать вокруг себя полноценную Эй-Среду, в которой все технологические приборы будут произведены корпорацией, работать безукоризненно, выглядеть прекрасно и требовать непременного обновления раз в пару лет.

Из раздела «Вакансии» официального сайта A-Life в текстовой версии Кибернета

Вы бунтарь? Вас называют безумцем? Неудачником? Вы видите мир иначе? Вы знаете, что там, где люди воздвигают стены, правит страх? Вы знаете, что любые правила создаются, чтобы их нарушать?

В таком случае вам место в компании Эй-Лайф. В Эй-Лайф мы несем перемены. Первые компьютеры нового поколения Эй-Френд, первые умные дома Эй-Хоум и первые купола Эй-Спейс изменили представление миллиардов людей о комфорте и функциональности.

Но в Эй-Лайф мы всегда идем на шаг дальше. С первых дней компания Эй-Лайф активно участвовала в разработке и освоении колонии Эллада. Нас называли безумцами. Теперь нас называют гениями. Ведь только безумцам хватает смелости начать менять мир.

Мы ждем новых союзников. Заполните Эй-Форм или запишитесь на Эй-Беседу в одном из Эй-Офисов.

Эй-Лайф может стать частью вашей жизни.

Ни в одной корпорации нет такого количества альтеров, нигде к ним не относятся настолько лояльно, как в A-Life, – и никто не лоббирует их права настолько откровенно. Трансгуманизм тут, в общем-то, не идея, а норма жизни. В политическом отношении A-Life заявляет о нейтральности, но в действительности активно спонсирует и Администрацию, и конгресс в зависимости от текущей конъюнктуры.

Vogel AG (Фогель АГ)

Европейский индустриальный гигант с историей, восходящей к 19 веку. Один из главных мировых производителей лекарств, бытовой химии, чрезвычайно популярной на Марсе еды со сверхвысоким сроком хранения – и создатель большинства используемых генетических модификаций. Оборот Фогель АГ превышает оборот небольшой страны, а на производстве еще двадцать лет назад работало больше людей, чем живет в Рэд-Сити. Но теперь большинство из них заменили роботами. Словом, это одна из крупнейших корпораций Земли – и недавно она выкупила большой сегмент рынка на Марсе.

> **Из письма нового CEO Vogel AG Хартмута Фалька сотрудникам**
>
> *...Я понимаю, что вступаю в должность в непростой для компании период. Трагические события, приведшие к отставке моего предшественника, никого из нас не оставили равнодушным. В связи с этим я обещаю, что приложу все усилия к борьбе с переработками: улучшение условий труда сотрудников – наш неизменный приоритет.*

Vogel AG торгует химией и биоинженерией: даже на произведенных ей фруктах по кожуре идет надпись «классические модификации, проверенные временем». Впрочем, кого это волнует, если продукты качественные, а цены низкие? К тому же Vogel может позволить себе щедрость, а потому охотно спонсирует не только учебу студентов-биологов, но и спортивные команды, детские сады и праздники. Что до модификации людей – по ноу-хау, купленным у Vogel, их проводят многие. Но никто не делает этого лучше них самих. Для детей сотрудников – скидка 11,5%.

Grok Industries (Грок Индастриз)

Самая маленькая из самых больших фирм Марса – и одна из немногих чисто марсианских. Когда-то это был удачный стартап одного из «сыновей пионеров» – действительно, сына одного из ученых первой волны. Сегодня это без малого монополист в одной, но жизненно необходимой сфере. Grok Industries делают скафандры, без которых на поверхность планеты не выйдешь. Еще они делают транспорт для куполов (движущиеся дорожки и монорельсы) и роверы. В принципе, роверы делают и Син Чи Мэй для собственных нужд, и A-life – для всех желающих. Но разумный человек выберет Grok-3.

Grok Industries – слишком марсианская корпорация, чтобы не участвовать в политике. Более того, она откровенно поддерживает конгресс. Что совершенно не отменяет доброжелательных личных отношений и работы с Администрацией: среди верхушки корпорации преобладают дети и ученики пионеров, пусть и придерживающиеся иных взглядов. Кстати, и большая часть техники, используемой в Подразделении расследований, тоже сделана Grok – и предоставлена детективам по оптовым ценам.

Grok – последовательные противники генетической модификации (хотя уже прошедшим модификацию альтерам симпатизируют и считают жертвами обстоятельств). Но против имплантов тут ничего не имеют – и даже сами производят пару простых и безукоризненно надежных моделей.

Tuka-Tuka Inc. (Тука-Тука Инк.)

Чрезвычайно старая земная корпорация, не раз менявшая название и ассортимент, страну привязки и символику, целевую аудиторию и форму собственности. Тука-Тука пришла на Марс во всеоружии – на волнах газировки, ощетинившись шоколадными батончиками и таблоидами. Колонисты для нее – всего лишь маленький кусок ее необъятной клиентской базы, и, если бы не престиж, корпорация просто забыла бы о Марсе. Хотя нет – не забыла бы, потому как Тука-Тука вездесуща.

На Марсе ее подразделения ведают всем, что вы едите, через череду подставных «конкурирующих» торговых марок. Система ферм, заводы фасовки и розлива, две системы фаст-фуда (на говяжьей и на куриной базе), быстрые завтраки, кафе и дорогие рестораны. Кроме того, им же принадлежат те зрелища, что не транслируются с Земли – от комиков в клубах до сериалов о любви и смерти шахтеров.

Не прошедший финального одобрения текст рекламной листовки «С праздником!», 2081 год

Слова «Рождество», «Tuka-Tuka», «Санта-Клаус» очень тесно связаны с мотивом, который помнит каждый: «Празднуй вместе с нами, празднуй вместе с нами...» – и со вкусом самого знаменитого газированного напитка.

Потребители говорят, что появление предрождественской рекламной кампании Tuka-Tuka знаменует само начало Рождества для каждой семьи на Земле и Марсе.

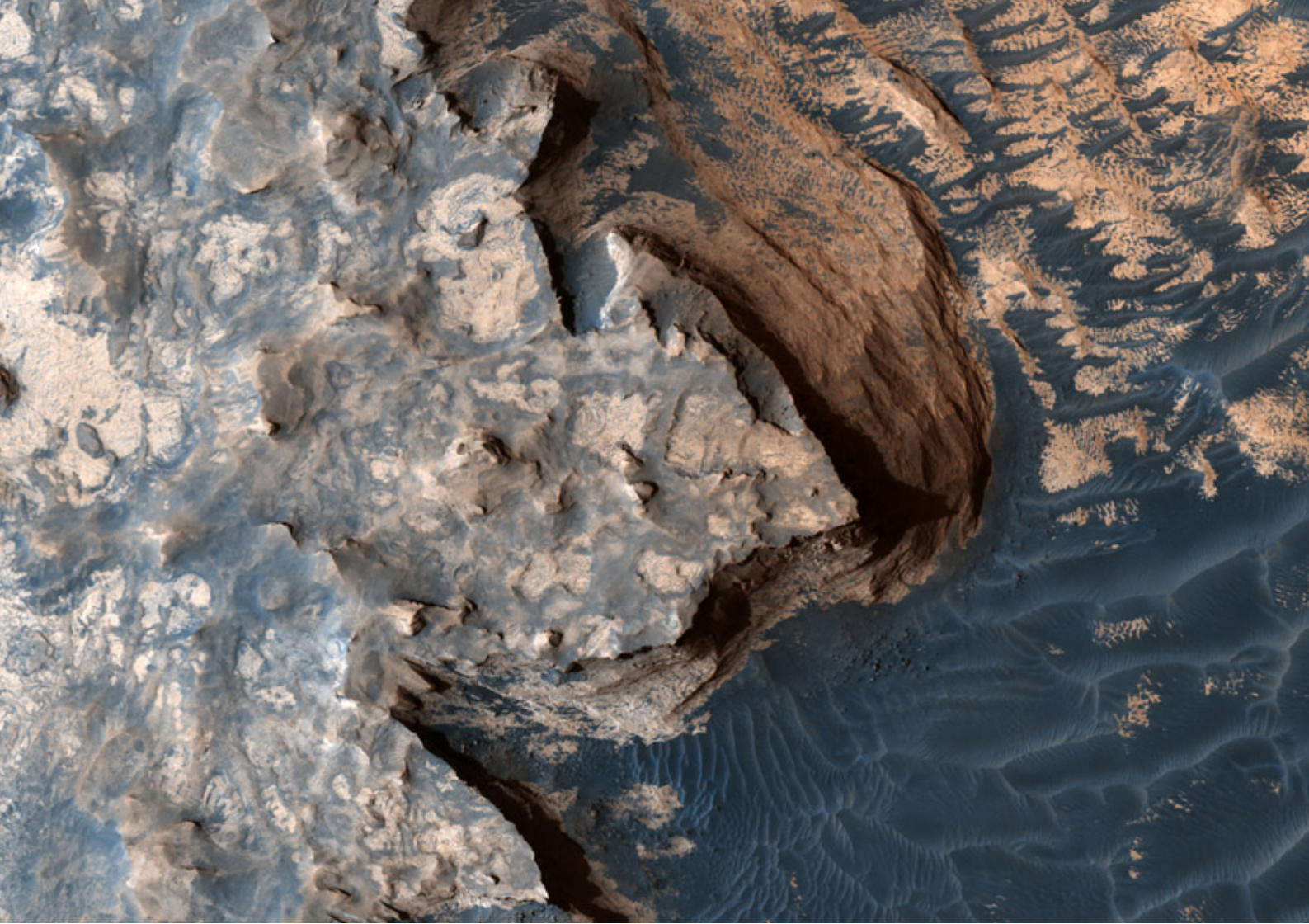
Приглашаем на грандиозную рождественскую вечеринку! Празднуй вместе с нами! Празднуй так, чтобы это Рождество запомнилось надолго!

*Головокружительное ледовое шоу, звезды «Цирка Луны», знаменитости межпланетного масштаба и, конечно же, много веселья и искрящейся радости в стиле Tuka-Tuka! Рэд-Сити, Верхний купол!**

Каждому пришедшему – рога оленя в подарок!

**Шаттлы с фирменной раскраской будут курсировать с 18:00 до 24:15, чтобы доставить вас на место празднования.*

Все, что вы сделаете когда-либо в жизни, и все, что когда-либо в жизни сделает любой член Администрации или конгресса, для Туки-Туки просто дым на воде. Она небесно далека от всех политических распрей, никогда не примет ничью сторону и любого продаст вам с потрохами. Единственным принципом Туки-Туки является Тука-Тука. Это – твоя Тука-Тука, марсианин!



Преступность и борьба с ней

До начала массовой колонизации Марс не знал преступности. Отдельные случаи, как выражается детектив-координатор Сингер, «мордобоя между инженерами» и полулегендарная история об убийстве одного из ученых на почве ревности (официально считающаяся несчастным случаем) – вот, собственно, и все. Но с началом массового заселения ситуация изменилась.

Хотя для попадания на планету нужно пройти образовательный ценз, далеко не все прибывшие настроены на исключительно честный заработок. Сложно сказать, что возникло раньше – подпольные предприятия корпораций, пытавшихся обойти законы ООН, или первая марсианская организованная преступность.

В основе криминала – если не считать бытовых преступлений и преступлений на почве ненависти, – лежат многочисленные запреты. Техника безопасности Администрации запрещает распространение наркотиков и алкоголя, проституцию, азартные игры и хранение оружия. Однако из всех этих пунктов только последний контролируется действительно жестко. На все остальные у Подразделения просто не хватает сил, так что неофициально, но все это на Марсе найти можно. Наркотики на планете преимущественно синтетические, сделанные в лабораториях, хотя какие-то фермеры умудряются выращивать марихуану. Алкоголь, если не считать контрабандного, самый простой – в основном самогон (вроде китайского гаоляна) из генмодифицированного сорго, самого популярного марсианского злака. И то, и другое продается как из-под полы, так и централизованно в разнообразных развлекательных заведениях – прежде всего в публичных домах и казино. (Учитывая, что мужское население Марса в полтора раза больше женского, возникновение публичных домов было почти неизбежно, хотя жестко проводимая Администрацией политика гендерного равноправия, высокий уровень образования колонистов и чрезвычайно низкая женская безработица несколько затормозили этот процесс.)

Еще одна важная часть криминальной жизни Марса – подпольные технологии. Прежде всего это переделка роверов, главного средства наземного передвижения. Техника безопасности запрещает устанавливать на них двигатели выше определенной мощности, но и корпорации, и фермеры, и жители отдаленных куполов, и даже сами сотрудники Администрации нередко готовы заплатить за двигатель помощней или отключение встроенных маячков спутникового слежения. Это небезопасно, но иногда полезно.

Есть и нелегальные операционные для вживления имплантов: хотя по идее каждая такая процедура должна быть зафиксирована и может проводиться только в надлежащих условиях (т. е. в госпиталях Администрации и корпораций), в подпольных операционных берут меньше денег и закрывают глаза на возможные медицинские риски. Но генетические модификации тайком не проводятся. Для этого нужно не только слишком дорогое и редкое оборудование, но и специалисты более высокого класса.

Наконец, последнее большое направление криминальной жизни Марса – контрабанда. Удешевление космических перелетов позволило активно развивать частное кораблестроение. Колонии землян, пусть и далеко не такие большие, как марсианская Эллада, построены на Луне и в Поясе астероидов, ведется активное изучение Венеры. На Марс регулярно летают крупные корабли с грузами для Администрации и корпораций (и, конечно, с новыми поселенцами). Но это легальные поставки. Контрабандисты же везут лекарства, алкоголь, предметы роскоши и наркотики с Земли, а с астероидов – минералы. Несколько реже, но пытаются ввезти оружие и людей. И то, и другое запрещено строжайше.

Проблема контрабанды состоит в том, что на планете есть только одна полноценная посадочная площадка – космопорт Гюйгенса в колонии Эллада. Но он, естественно, полностью контролируется людьми Суперкарго. Не секрет, что они иногда закрывают глаза на нелегальный алкоголь или минералы: Суперкарго известен почти либертарианскими взглядами на экономику и не любит вмешиваться в бизнес, пока он не слишком опасен. Но нелегальный ввоз оружия и людей – то, за чем и подчиненный Суперкарго Отдел снабжения, и Служба аварийного реагирования будут гоняться не покладая рук. Некоторые рисковые контрабандисты высаживаются и в других районах Марса, но любая посадка рано или поздно будет замечена со спутников наблюдения. Так что действовать им и их контрагентам на планете приходится очень быстро.

Служба аварийного реагирования

Пока на Марсе не было преступности, не было нужды и в полиции. Но когда с началом массовой колонизации такая необходимость появилась, выяснилось, что создать полицию – дело непростое. Формально колонии – не государство; у них нет даже собственного законодательства. Нет и полномочий для создания службы правопорядка.

Жители колоний официально считаются гражданами государств, откуда они эмигрировали. Немногочисленные рожденные на планете – лицами без гражданства, права которых защищаются ООН (J. D. Singer v. United States, 502 U.S., 2073). Формально они могут выбрать гражданство по отцу или матери – но на практике две трети «коренных марсиан» не озаботились этим вопросом: одни от отвращения к бюрократии, другие, как многие работники Син Чи Мэй или радикальные сторонники конгресса, по принципиальным

соображениям. Так что земная полиция для них не авторитет – да и в Администрации допускать ее на Марс никто не хочет, а ООН не имеет права создавать собственную полицию по юридическим причинам.

Проблема, однако, требовала решения, и в 2070 году Администрация создала Подразделение расследований Службы аварийного реагирования. Сама служба, существовавшая и раньше, была переведена из ведения Главного инженера в прямое подчинение Администратора. Задача Службы – решение ЧП, прежде всего связанных с людьми. Пока инженерная служба устраняет последствия сбоя, пожара, разгерметизации и т. п., аварийная служба должна эвакуировать из опасного места людей и оказать им срочную медицинскую помощь. Поэтому большинство сотрудников Службы – некто вроде спасателей.

Сотрудники Подразделения расследований в принципе тоже должны спасать людей. Но главная их цель – расследование причин аварий и преступлений, которые в Технике безопасности колоний рассматриваются с 2070 г. как частный случай аварий. В наши дни преступления составляют 90% дел Подразделения. При этом сотрудников в нем мало – около 100 человек. Еще 400 работников прочих подразделений аварийной службы помогут им при необходимости, но даже с учетом этого людей постоянно не хватает. Каждый детектив Подразделения расследований покрывает за год сотни тысяч километров на ровере или шаттле и расследует самые разные дела.

Полномочия Подразделения расследований

Ваш герой – детектив Подразделения расследований Службы аварийного реагирования Планетарной Администрации Марса. Он выполняет функции полицейского, и многие и считают его полицейским (и даже называют «коп» за глаза и «офицер» при обращении на американский манер). Но на самом деле детективы Подразделения расследований – вовсе не полиция.

Главное их отличие – в правах. Детектив не может никого арестовать, у него нет боевого оружия, которое можно было бы пустить в ход. Более того, говоря предельно строго, никто не обязан отвечать на вопросы детектива, кроме как по прямому распоряжению Администратора. Все это связано с тем, что на Марсе нет и юридически не может быть законодательства – по крайней мере до тех пор, пока не возникнет какое-то марсианское государство.

Но, хотя на планете нет законов, на ней есть Техника безопасности (ТБ), обязательная для исполнения любым колонистом. Ее основа – реликт эпохи основания Проекта, настоящая ТБ времен ранней колонизации. С тех пор в нее было внесено бесчисленное количество поправок. Благодаря им детективы имеют право задерживать «подозреваемых в совершении действий, повлекших аварийную ситуацию», на сутки или, если у них есть приказ Администратора, больший срок. Они могут при предъявлении документов (т.е. комма) пройти в любые жилые отсеки, административные или корпоративные помещения – словом, всюду, кроме особо охраняемых научных лабораторий. Правда, для полноценного обыска все же требуется разрешение Администратора.

Техника безопасности колоний, глава 5, § 17

Лица, сознательно и целенаправленно совершившие деяния, повлекшие за собой угрозу аварийной ситуации, будут депортированы в страну земного гражданства.

Дополнение 1. В случае, если совершенные ими действия квалифицируются страной земного гражданства как преступные, указанные лица согласно Резолюции Совета безопасности ООН S/RES/24094 (2074) будут подвергнуты суду в соответствии с местным законодательством.

Дополнение 2. Уроженцы Марса, уличенные в том же, будут депортированы в Гамбург, Европейская Федерация, для рассмотрения их дела Международным трибуналом ООН по космическому праву.

Дополнение 3. В случае, если за совершенные действия в стране земного гражданства депортируемым может угрожать смертная казнь, депортация заменяется передачей Международному трибуналу ООН по космическому праву.

Любой детектив имеет право собирать улики, изолировать от посторонних место аварии (то есть преступления), получать записи камер, запрашивать в планетарном архиве сведения о любом из колонистов, самому снимать все, что необходимо для дела. Поскольку мертвое тело в условиях постоянно фильтруемой атмосферы куполов тоже оценивается как ЧП, детективы имеют право забирать его и проводить вскрытие.

Сложности возникают только тогда, когда детективу нужно вмешаться в личную жизнь подозреваемого – например, положить ему в жилой отсек «жучок». Обязанности Службы аварийного реагирования ничего подобного не предполагают, а Администратор не может дать на это разрешения, так как у него нет соответствующих полномочий. Говорят, что некоторые детективы пользуются для установки жучков, скрытой слежки и тому подобных неразрешенных вещей услугами корпораций, но правда ли это – вопрос открытый.

Больше всего проблем с данными коммов, которые, конечно, могут быть очень важной уликой. Практика показывает, что Gopher Team, услугами которой пользуется подавляющее большинство колонистов, в течение суток удовлетворяет запрос детективов на доступ к комму и облачным данным покойного. Но доступ к данным живых, пусть и серьезно подозреваемых, жителей Марса выбить у корпорации совершенно невозможно. Еще хуже, когда дело касается Xīn Chi Mei Inc.: ее сотрудники пользуется собственными каналами связи, и в принципе корпорация готова в сложных случаях идти на сотрудничество. Но договариваться каждый раз приходится заново.

Кроме того, детектив не может применять силу ни при каких обстоятельствах, кроме возникновения непосредственной угрозы жизни – его или кого-то из окружающих. Оружия у детективов нет, но есть электрические тазеры, позволяющие оглушить человека при непосредственном контакте и даже на расстоянии до 15 метров. Поскольку оружия на Марсе в принципе очень мало, а тазер при попадании не только оглушает человека, но и временно отключает всего его импланты, детективу особенно нечего опасаться. Вообще, серьезные драки при задержании – большая редкость, потому что бежать на Марсе особенно некуда. Рано или поздно тебя найдут, и, если ты оглушил или избил детектива, это только создаст лишние проблемы. Убийств детективов пока что не случалось.

Очевидная проблема заключается в том, что иногда без применения силы преступника сложно принудить пройти под арест. Арест, впрочем, здесь условен: на Марсе нет ни тюрем, ни мест предварительного заключения, – и подозреваемый в причастности к аварии просто изолируется в принадлежащем ему отсеке. Если он отказывается проследовать в него, то детективы применять к нему силу не могут. Но это могут делать спасатели из других подразделений Службы аварийного реагирования: в ТБ есть пункт, позволяющий им насильно эвакуировать колонистов (допустим, пьяный колонист не хочет уходить из горящего дома? – спасатель может его вырубить и вынести).

Работа детектива – не самая престижная на Марсе, особенно в сравнении с работой ученого или топ-менеджера корпорации. Кроме того, в ней почти нет возможностей карьерного роста: выше детективов стоит только начальница Подразделения, прямо подчиняющаяся Администратору. Но зато детективам прекрасно платят и дают массу привилегий.

Преступные группировки

Большинство преступлений на Марсе (как и на Земле) совершаются одиночками: это мелкие кражи, драки, подпольное изготовление алкоголя на фермах и тому подобные дела. Но есть несколько преступных групп, о которых знают все детективы и с которыми нередко приходится иметь дело – в рамках задержаний или неофициальных договоренностей.

Контрабандисты

Убытки корпораций от контрабанды исчисляются миллионами кредитов. У Администрации контрабанда вызывает регулярные разливы желчи. Но остановить ее невозможно: с тех пор, как М-двигатель сделал космос доступным для среднего бизнеса, а цена «космических яхт» – небольших кораблей, покупаемых, как правило, частными лицами, – приблизилась к ценам на яхты обыкновенные, в Солнечной системе появились контрабандисты. На Марс они везут все запрещенное и, главное, людей, бегущих от тех или иных проблем с Земли. Как ни парадоксально это звучит, и на дальних фермах, и даже в Рэд-Сити есть люди, о существовании которых Администрация не догадывается.

Контрабандисты дезорганизованны, самостоятельны, аполитичны и чрезвычайно инициативны. Их работа – всегда гонка, потому что совершить посадку на Марс незаметно для системы спутникового наблюдения практически невозможно. А значит, нужно сесть, разгрузиться и уйти с планеты быстрее, чем команда таможенников из космопорта доберется до них на своих шаттлах. В последнее время у них это начало получаться. 17 минут 24 секунды на посадку, разгрузку и взлет – на грани возможного, но благодаря хорошим программистам и отличным пилотам это удается контрабандистам вновь и вновь.

В подразделении, конечно, давно уже знают по именам и самых ловких капитанов, и человека, к которому сходятся нити самых больших подпольных поставок – неизменно веселого и необыкновенно тучного полинезийца Тама «Тонга» Камуваи. Вот только доказать их вину пока что не получается. А кое-кто считает, что и не нужно доказывать: приди к власти конгресс, Камуваи с его людьми превратятся в честных бизнесменов – ведь сухой закон, скорее всего, будет отменен, а оружием и людьми они и сейчас не торгуют. Ловить стоит настоящих злодеев.

Но, пока Планетарная Администрация у власти, контрабандистам придется либо продолжать обгонять шаттлы Отдела снабжения, либо договариваться с его сотрудниками полюбовно. Впрочем, что бы ни делали люди Администрации и какие бы суммы наград не объявляли корпорации за самых нахальных капитанов, о них уже рассказывают легенды в барах. А объемы контрабанды каждый год растут.

Мангала

Вообще Мангала – это санскритическое название планеты Марс в традиционной индийской астрологии. Но еще это название радикального крыла сторонников конгресса. Тех, кто считает, что ради освобождения Марса можно пойти и на насилие. В действительности члены Мангалы, насколько известно Подразделению расследований, никого еще не убили, но давно грозятся добраться до «папаши-Администратора и его клевретов». Пока что у Мангалы на счету множество драк, разбитые витрины магазинов в Рэд-Сити, массовые акции протеста и выкрашенный за ночь в красный цвет марсоход «Opportunity», стоящий на постаменте в центре города. Но доходит дело и до серьезных нарушений. В прошлом году бойцы Мангалы устроили вооруженный налет на крупнейший на планете ювелирный магазин «Dejah Thoris» и ушли с добычей драгоценных камней на несколько десятков тысяч кредитов. К счастью, никто не пострадал, но пистолеты в руках налетчиков в очередной раз подтвердили, что Мангала занимается контрабандой оружия. Три таких попытки Подразделение расследований пресекло, но после ограбления стало ясно: были и другие.

Из анонимной передовицы издания «Марсианин», 27 митхуна 15 года от Заселения

Посмотри на соседа. Посмотри на жену. Посмотри в зеркало. У всех, кого ты увидишь, были предки, которые когда-то жили до тех пор, пока сытому человеку в богатой одежде того хоте -

лось. Когда на нашей смерти можно подзаработать побольше, чем на нашей жизни – начинается голод в Бенгалии, массовый ввоз опиума в Китай или раздача зараженных одеял на Великих Равнинах; в Ирландии как-то вдруг не родится картошка, а на Марсе Тука-Тука приостанавливает закупочные лицензии. Твои карманы пусты не потому, что ты плохо работаешь или у тебя вытащили кошелек, нет – просто ты кладешь деньги не в свои карманы. А ведь тебе по праву хозяина и работника принадлежит все, что в эти деньги обращается, земля и воздух, а главное – ты сам. Верни себе свое, марсианин. Верни себе свое сегодня же.

С точки зрения Подразделения расследований Мангала – далеко не самая опасная из преступных групп: при всех связанных с ней сложностях, есть на Марсе проблемы и посерьезней. Но Администрация уделяет ей большое внимание. Одно только членство в Мангале подведено под пункт ТБ «Создание ситуации, опасной для поддержания жизнедеятельности колонии», и пойманных членов организации по идее должны депортировать (хотя на Земле инкриминировать им нечего). На практике это происходит очень редко – многие из них родились уже на Марсе, и пребывание на Земле было бы для них физически очень тяжело. Сложившаяся ситуация выглядит патовой: своих тюрем на Марсе нет, и пока не очень понятно, что сделают с заправилами Мангалы, если их удастся поймать.

Нишадхи

В любом городе, где существуют большие этнические общины, неизбежно возникает и этническая преступность. Рэд-Сити – не исключение, и в Литтл-Индии, самом большом районе города с действительно заметной долей индийского населения, заправляют нишадхи. Сами себя они еще называют «рыбаками».

Нишадхи – классическая на первый взгляд банда, крышующая небольшие магазины, подпольные бары, проституцию, аренду роборикш и велосипедов. Развернуться за пределы Литтл-Индии им сложно, но в ее границах они влиятельны достаточно, чтоб Подразделение расследований учитывало их в своих делах. Факт членства в нишадхах сам по себе считается нарушением ТБ, и их действительно регулярно ловят и высылают. Но поскольку приток колонистов-индийцев не утихает вот уже десять лет, рыбаки легко восстанавливают свои ряды.

При всем том не следует представлять нишадхов как совершенно типичных уличных рэкетиров: как и у всех марсиан, у любого члена банды за спиной высшее образование (пусть часто и не очень хорошее). Поэтому в их подпольных убежищах можно встретить и хакеров, и инженеров, мастерящих что-то на 3D-принтерах, – да и в целом интеллектуальный уровень банды довольно высок. Они, конечно, традиционалисты и не любят альтеров, но часто неплохо разбираются в самых неожиданных вопросах и имеют твердые политические взгляды: почти все нишадхи поддерживают конгресс. Это не всегда нравится его членам, у которых хватает проблем и без организованной преступности – но мало у кого в конгрессе нет нишадхов среди знакомых, а то и родных.

Фирма

Самый серьезный противник Подразделения расследований и самый крупный игрок в криминальном мире Марса не имеет даже общепринятого названия. За глаза этих людей называют «Фирма».

Фирма – это единственная полноценная организованная преступность, которая есть на планете, поэтому ей, в общем, принадлежит все: скорее всего, даже нишадхи в конечном счете платят ей отступные. Фирма – главный контролер всех криминальных продаж от торговли людьми (контрабандисты завозят и живой товар для борделей) до наркотрафика, от подпольных баров до таких же игорных домов. Добытые ими деньги отмывает десяток маленьких и больших компаний, зарегистрированных на ничем не примечательных людей. Фирма устраивает нелегальные посадочные площадки для контрабандистов, продает оружие Мангале и добывает альтерам списанные в утиль импланты.

Из рассказа начальника Подразделения расследований Амриты Пирс, 2079 год

Вот, скажем, была на Марсе такая группировка: назывались «земляне». Какие-то балканцы. Воровали, стреляли, угнали космический корабль. Два года продержались, ловко прятались, мы не могли их взять. И чем все кончилось? Тем, что три наших офицера выехали по анонимному вызову на место преступления и нашли там половину этих «землян» – и все в отключке. Одна небольшая инъекция, и мафиози спит, как младенец. Экспертиза показала, что место инъекции было обработано антисептиком. Ни отпечатков пальцев, ни следов ДНК. Вызов? Отследить не

удалось. Привет от Фирмы. Здорово, да? А пока мы оформляли этих «землян», обыскивали их жилье, отслеживали их связи и собрали для этого все подразделение в Рэд-Сити, Фирма в долинах Маринер украла у Парри груз ископаемых на 40 миллионов кредитов.

Многолетние успехи Фирмы (а за последние пять лет Подразделению расследований удалось взять лишь двух ее членов, которые не выдали никакой полезной информации) связаны не столько со смелостью и ловкостью (хотя их людям Фирмы не занимать), сколько с тщательным расчетом. Ярким примером может служить взлом системы Mahavira banking в 2079 году, произведенный прямо из офиса корпорации быстрее, чем кто-либо вообще успел заметить факт перевода 7 миллионов кредитов – а когда было начато расследование, выяснилось, что отследить ушедшие деньги уже невозможно.

Марс вообще – мир образованных людей, но давно уже стало ясно, что во главе местной организованной преступности стоят настоящие интеллектуалы, экономисты с великолепным образованием, юристы, находящие лазейки в несовершенной ТБ. У Фирмы есть свои астронавты, свои геологи, свои инженеры – все, кто может понадобиться. И практически никто из детективов не сомневается, что у Фирмы есть люди в Администрации, конгрессе и даже в самом Подразделении.

Water brothers

Самая известная из банд Марса. Кое-что о них слышали даже те, кто не интересуется криминальной жизнью. Основной контингент банды – альтеры, по разным причинам потерявшие работу. Как правило, из-за каких-то аварий, которые, собственно, и превратили многих из них в альтеров: поврежденные части тела были заменены имплантами.

Water brothers – центральные персонажи особого стиля жизни, своего рода марсианской субкультуры «ровермэнов». Характерные красно-бурые скафандры и роверы, конечно, от Grok Industries, импланты (часто позволяющие фактически соединиться с ровером), объемные татуировки, алкоголь, насилие и идеология всеобщего равенства – вот характерные приметы ровермэнов и Water brothers в первую очередь. Бандой они, впрочем, считаются только по меркам Марса: драки в барах и неприязнь к «чистым» тут, конечно, есть. Но ни убийств, ни торговли оружием за ровермэнами не замечали.

Увы, на одних принципах не проживешь: информированные люди поговаривают, что Water brothers берут заказы у корпораций – всех, кроме Xīn Chi Mei Inc.; ну а для Grok Industries они все равно что дополнительная служба безопасности. А когда заказов нет, «братья» могут наняться в громилы, вышибалы или, что случается нередко, подрабатывать перевозчиками контрабанды, ведь мало кто знает Марс так, как они.

Естественность

Главные противники Water brothers и альтеров вообще. «Естественность» – нечто вроде общественного движения, выступающего за отказ от имплантов. Причина, по которой оно попало в список криминальных группировок, в том, что, во-первых, его сторонники нередко устраивают массовые акции с избиением альтеров и, во-вторых, два из немногочисленных произошедших на Марсе убийств были совершены как раз группой принципиальных противников имплантации: первой жертвой стал шахтер-альтер, которого просто забили стихийной группой в переулке; второй – видный генетик из «Фогель АГ», застреленный из самопечатного пистолета некоей Шэннон Шегги, медсестрой и радикальной христианкой. После этого движение «Естественность» как организация было запрещено Администрацией и, как это часто бывает в таких ситуациях, только активизировалось.

При этом в общем нельзя сказать, что сторонники «Естественности» делают что-то конкретное. Это бессистемная и мелкая криминальная деятельность – избиения альтеров, мелкие грабежи и тому подобные дела. В Рэд-Сити людям нужно как следует разогреться, чтоб стать толпой: мешает высокий уровень образования. Но после больших спортивных матчей или в праздники даже обычно спокойные колонисты порой ведут себя глупо. В сущности, это движение не стоило бы столь пристального внимания властей, если бы напряжение между сторонниками «Естественности» и альтерами не нарастало с каждым годом.

Около полугода назад случился и серьезный инцидент. В Рэд-Сити организованная группа «единомышленников за естественный порядок вещей» взорвала подстанцию, снабжавшую электричеством одну из лабораторий перспективных генетических исследований «Фогель», а потом неумело попыталась замести следы. Общественность выдохнула спокойно, узнав, что обошлось без человеческих жертв и утечек из лаборатории, пара пойманных – все бывшие члены «Естественности» – были отправлены на Землю. А вот детективы Подразделения до сих пор в недоумении: так и не понятно, какие цели взрыв мог преследовать.

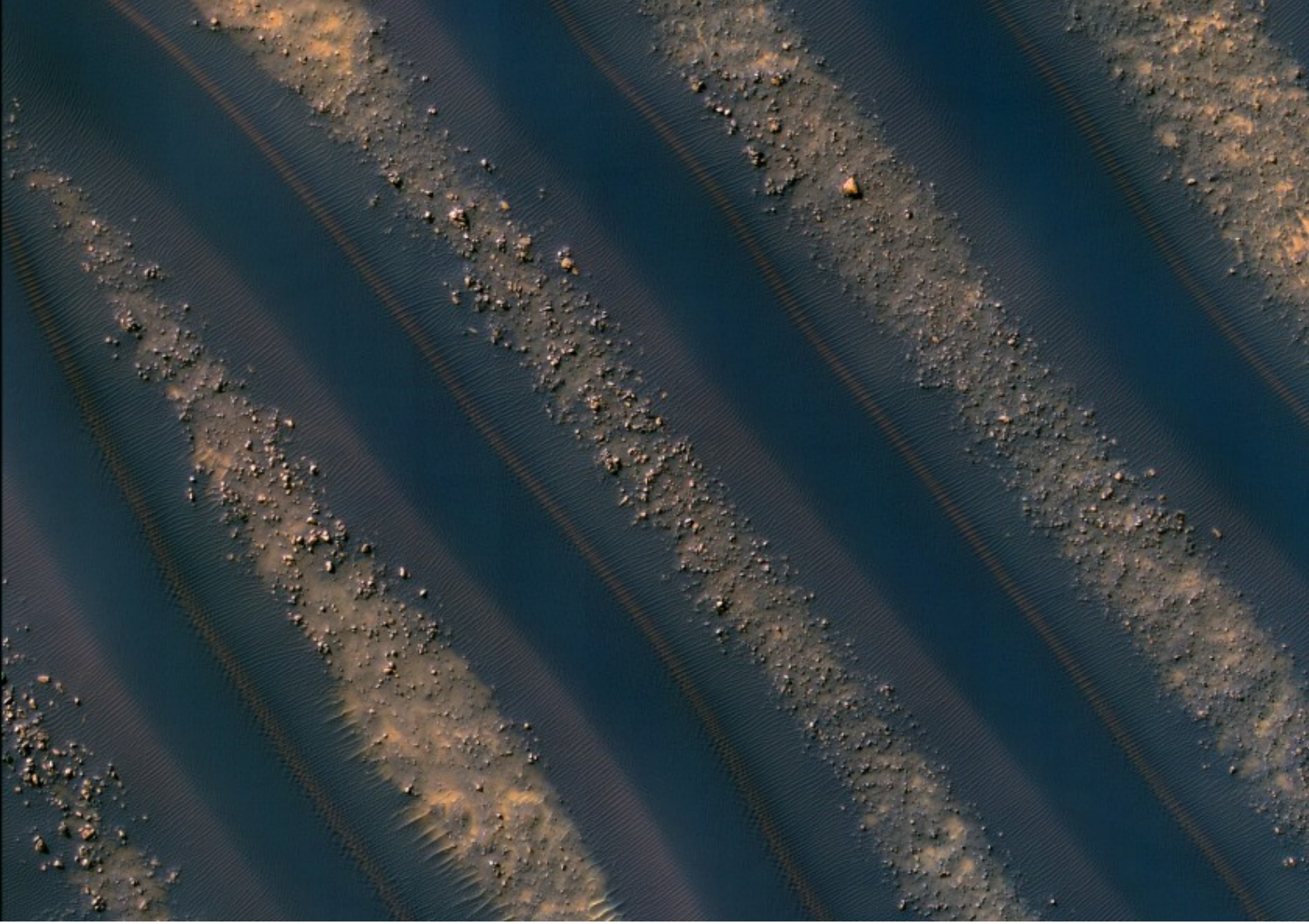
Мунгики

На Марсе Мунгики – новички: они появились тут меньше года назад, но уже заявили о себе по меньшей мере одним убийством и серьезными попытками установить контроль над Контуром – окрестностями космопорта Гюйгенса. Это первый случай, когда земная организованная преступность всерьез разворачивается на планете – и, похоже, решить проблему Мунгики быстро не получится.

> **Из показаний космосоциолога Патрика Макбрайда, PhD, Элладский университет**
>
> *Теперь они слушают глоу и носят костюмы. Мунгики – это долгая история, детектив. Гораздо дольше нашего Марса. Лет двести назад это был племенной тайный союз. Кикуйю, кенийцы. Маски, магия, грабежи, копья, все дела. Потом пришли и ушли англичане. Постколониальные Мунгики переключились с заклинаний на рэп и взялись за автоматы. Рэкет, сделки с недвижимостью, шоу-бизнес – все в Африке, конечно. Полвека это была, по сути, мафия с религиозным уклоном. А потом в Кении построили орбитальный лифт – и в Мунгики началась резня между традиционалистами и, так скажем, рационалистами. Победили вторые. Они стали принимать людей, не глядя на происхождение и пол. Упразднили старые обряды. Вышли в космос. Об этом можно почитать у Одиамбо. И этим я бы на вашем месте и ограничился. Поверьте, детектив, Мунгики гораздо лучше изучать в теории.*

Какова бы ни была история Мунгики, в 2082 году это сильная международная организация. Они уже подмяли под себя заметную часть криминальной жизни не только в Африке, но и на Луне, астероидах и космических станциях. Марс они воспринимают как законную добычу. Запреты на алкоголь и проституцию с точки зрения Мунгики – только шанс заработать действительно большие деньги. Они не знают местных правил и берутся за оружие чаще, чем это прилично на Марсе.

Время покажет, смогут ли Подразделение расследований с одной стороны и Фирма с другой справиться с этой новой напастью.



Детектив: биография и образование

Итак, ваш герой – детектив Подразделения расследований. Он может быть любого пола и любого возраста между 20 (раньше не берут) и 75 (позже отправляют в отставку). У него должно быть высшее образование и желание работать в Службе аварийного реагирования. Больше, в общем, ничего не требуется. Но этими качествами человек исчерпываться не может. Так что, прежде чем создавать героя, попробуйте представить его. Кто он, почему он пошел работать в Подразделение?

Во время игры вам не очень часто придется кидать кубики. Но точно будет много разговоров с мастерскими персонажами и героями других игроков. Будет и много размышлений, причем, ввиду специфики Марса, зачастую не о том, кто виноват в преступлении.

Постарайтесь придумать такого героя, мысли и чувства которого будут вам интересны. Обсудите его с мастером и (не раскрывая важных секретов) с другими игроками. Мы же предлагаем несколько этапов и вариантов его развития. Но не для того, чтоб ограничить ваше воображение – для того, чтоб ему было от чего оттолкнуться.

Его неясное происхождение

Начало биографии марсианина – место его рождения, так как оно накладывает на него сильный, в общем-то, физиологический отпечаток. Принципиальных вариантов тут два:

– Ваш герой родился на Земле, вырос там и переехал на Марс взрослым человеком. В этом случае он, скорее всего, будет немного сильнее местных уроженцев и немного менее ловок (и получает бесплатный дополнительный пункт Физического состояния; подробней об этом ниже). Дело в силе тяжести, которая на Марсе значительно меньше: местные уроженцы к ней адаптируются с детства. Кроме того, родившийся на Земле, если только он не прожил на Марсе больше 10-15 лет, не будет знать некоторых марсианских реалий. И таких реалий будет тем больше, чем более он «чечако», т. е. новичок на планете. Тем не менее, подавляющее большинство марсиан – бывшие земляне, так что и в Подразделении их значительно больше.

– Ваш герой родился на Марсе (вариант: был перевезен на него маленьким ребенком). В этом случае он будет немного ловчей и слабей землянина, будет знать Марс заметно лучше чечако и иметь большой круг знакомых среди таких же местных уроженцев. Он также получает бесплатный дополнительный пункт Атлетики (об этом тоже ниже). Большого практического значения это не имеет, но для марсиан разница между приезжим и уроженцем очень важна.

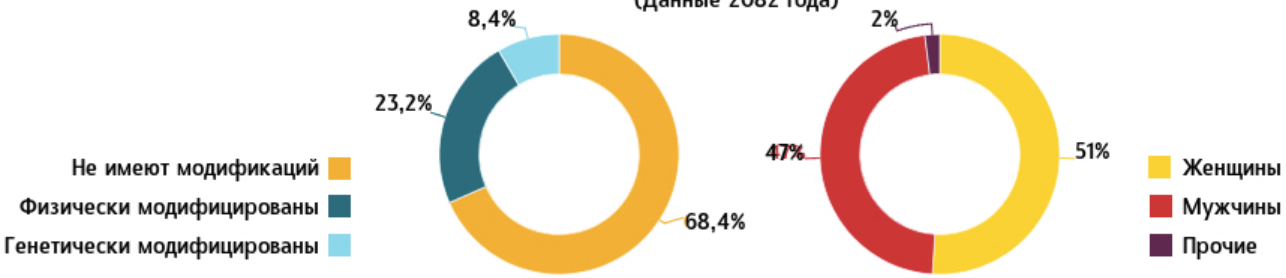
Его странное наследство

Второй важный момент – семья, в которой ваш герой вырос. Влиять могут как этнические традиции (что хорошо заметно, например, у многочисленных марсианских индийцев или китайцев), так и принципиальный конфликт пионеров и колонистов.

Как правило, пионеры и их дети более образованны и несколько более состоятельны: грубо можно сказать, что (исключая бизнесменов и высокоуровневых сотрудников корпораций) они – единственные, кто может позволить себе импланты за свой счет. Колонисты – группа гораздо более разнородная. Среди них есть как люди с великолепным образованием, так и беглецы с Земли, купившие себе дипломы, как корпоративные воротилы с миллионными состояниями, так и небогатые шахтеры. Так или иначе, принадлежность к семье пионеров или колонистов дает вашему герою некоторые связи и знакомства, которые могут оказаться полезны для него и интересны для вас.

Тем не менее, нужно учитывать, что многие дети колонистов (и даже они сами) тяготеют по идеологии и кругу общения к пионерам. Верно и обратное.

Гендерное соотношение и процент прошедших модификацию детективов Подразделения
(Данные 2082 года)



Несколько слов о системе

Эта версия игры основана на системе GUMSHOE. Еще одну версию, использующую нашу традиционную систему, вы можете найти на нашем сайте

Всякий взрослый житель Марса умеет сделать себе бутерброд или заклеить простейшее повреждение на сьюте. Для таких вещей система не нужна – вы просто можете рассказать, что делает ваш герой. Но если перед ним стоят более амбициозные задачи, без системы уже не обойтись.

Эта версия нашей игры использует систему GUMSHOE – а она делит все навыки на две части.

Первая, и самая главная – это **детективные способности**. Их много, они сами делятся на три подгруппы – связанные с наукой, расследованием и жизнью на Марсе. Но в любом случае, если вы берете хотя бы 1 пункт в детективном навыке, можете считать, что ваш герой в нем специалист. Если у него есть пункт в «Сборе улик», он не может не заметить на месте преступления отпечаток ноги или забытый убийцей окурок сигареты. Вам не придется кидать кубики или делать что-то подобное: достаточно сказать мастеру: «Я умею собирать улики. Что я вижу?» – и мастер все вам расскажет. Ну, наверное, игра станет интересней, если вы все-таки расскажете, что делает ваш герой. Можно даже не упоминать навык – просто опишите, как он ведет обыск, а мастер поймет, что вам стоит сказать. Не бойтесь: вы никогда не пропустите по-настоящему важную улику, если у вашего героя есть навык, позволяющий ее распознать.

В любую из детективных способностей вы можете вложить от 1 до 12 очков. Уровень мастерства вашего героя от этого не вырастет – он и так уже профессионал высокого класса. Каждый пункт означает скорее запас эмоциональных сил, которые ваш герой в состоянии вложить в то или иное дело. Зачем это нужно?

Иногда возникают ситуации, когда герою нужно не просто добиться результата, а сделать это особенно хорошо. Провести обыск не только тщательно, но и быстро или незаметно. Не просто прооперировать пациента, но сделать это в необорудованном медицинскими приборами шахтерском ровере. Не только вспомнить характерные приметы уличной банды, но и выдать себя за одного из ее членов. Словом, герою нужно превзойти самого себя.

В такой ситуации вы можете потратить один из вложенных в соответствующую способность пунктов. Он пропадет, зато ваш герой блестяще справится с ситуацией. Вплоть до конца расследования потраченный пункт уже не вернется.

Если вы потратите все пункты в навыке, это не беда: способность использовать навык, выбранный вами в начале игры, сохранится. Просто у вашего героя уже не будет сил по-настоящему блеснуть, выдать на-гора исключительный результат.

Пункты навыка восстанавливаются в случае, если вашему герою удается как следует отдохнуть (не перекусить на углу у папаши Вонга и не прикорнуть на диване в Подразделении, а провести пару спокойных выходных). Или – если герой найдет время пообщаться с психологом и обсудить свои проблемы. Предполагается, что в промежутке между расследованиями все детективы расслабляются и навещают психологов в офисе, так что между двумя историями пункты всегда возвращаются. Если среди героев есть психолог, он может помочь восстановить пункты и в ходе игры (об этом смотрите в описании навыка «Психология»).

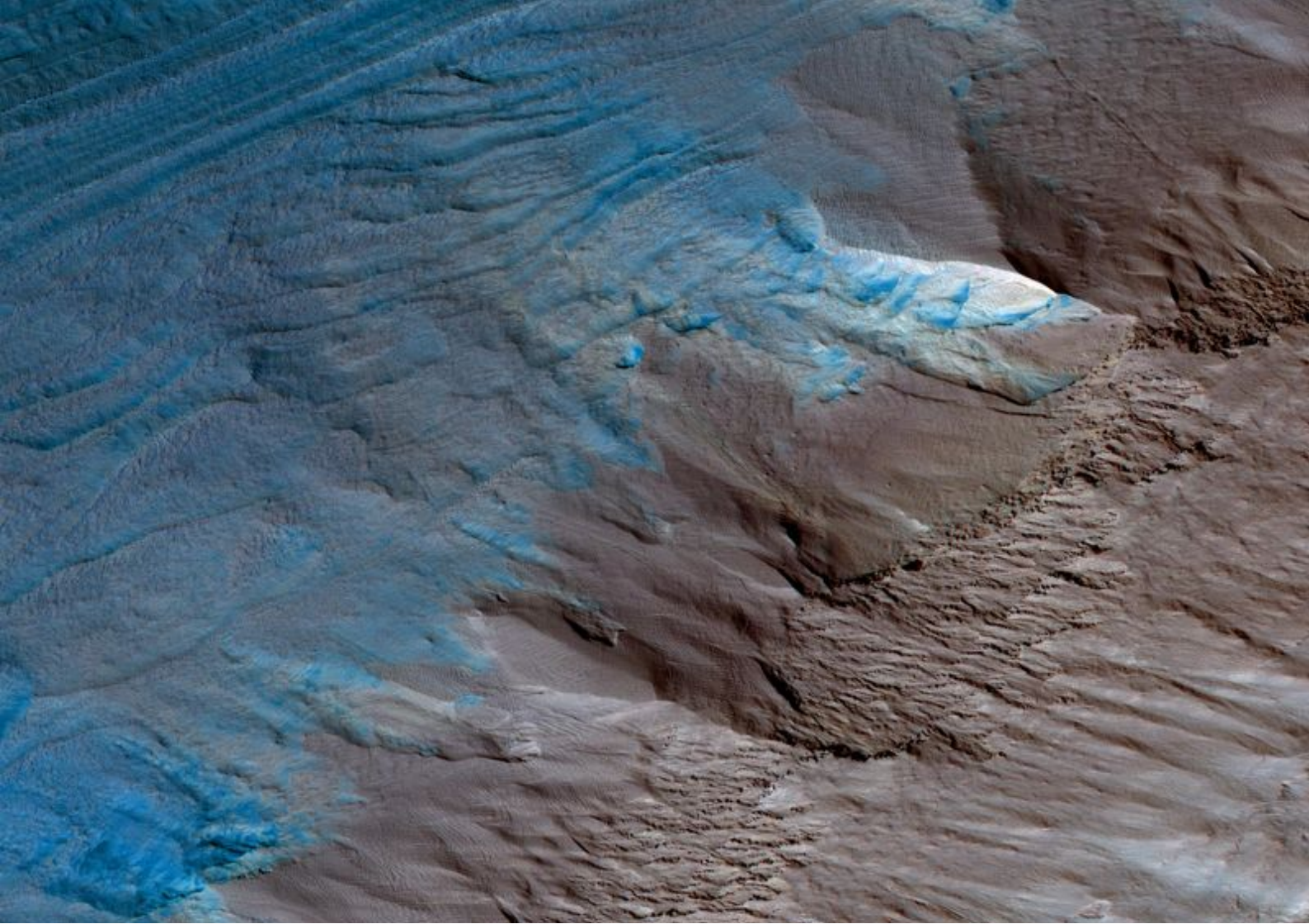
Количество очков, которое вы сможете вложить в детективные навыки, зависит:

а) от того, сколько героев участвует в расследовании;

б) от того, любите ли вы отыгрывать разговоры героя, предоставляя решение о достигнутом успехе мастеру, или предпочитаете довериться в таких вопросах системе.

	2 героя	**3 героя**	**4 героя**	**5+ героев**
Я считаю, что успех разговора, флирта или переговоров должен зависеть только от того, как я играю!	20 очков	18 очков	16 очков	14 очков
Я считаю, что успех разговора и прочего должен зависеть прежде всего от механики игры!	24 очка	21 очко	20 очков	17 очков

Помимо детективных способностей, есть еще и **общие**, но о них, чтоб не запутать вас, мы расскажем немного ниже – а пока посмотрите список и подумайте, в чем может разбираться ваш герой. Если вы поймете, кто он по образованию или чем он занимался до Подразделения, это может помочь.



Его причудливое образование

У Элладского унивеситета нет герба, но есть логотип

Элладский университет, главное учебное заведение Марса, дает образование в самых разных областях; о земных университетах не приходится и говорить. Поэтому у вашего героя может быть совершенно любое образование, какое вам вздумается – а чему и не научат в университете, тому научит сама жизнь. Ниже мы приводим список направлений, специалисты в которых встречаются в Подразделении расследований особенно часто. Согласовав этот вопрос с мастером, вы можете добавить в список и другие пункты.

Детективные способности: наука

Практически все жители Марса имеют высшее образование – и очень многие из детективов пришли в Подразделение расследований из научной среды.

Хотя многие из этих навыков выглядят теоретическими, все они нередко будут полезны в расследовании. Кроме того, занятия наукой подразумевают знакомства с коллегами, научными руководителями, студентами и так далее. Так что вы всегда можете потратить пункт научной способности, чтоб ввести в игру какого-то знатока соответствующей темы, готового ответить на все вопросы вашего героя. А если их отношения хорошо сложатся, эксперт может превратиться и в постоянного персонажа второго плана.

Герои-ученые часто продолжают свои исследования. Сделать игру про них гораздо интересней может мини-система «Нормальная наука», которую вы можете найти на нашем сайте

Ареология

Геология для Марса. Ваш герой знает все о поверхности планеты и может определить залежи металлов, взять пробы почвы, заметить следы чужой работы, разобраться в отчетах старых экспедиций и найти лед не только на полярных шапках. Кроме этого, он уверенно судит об известных залежах марсианских полезных ископаемых и с осторожностью – о неизвестных, но вероятных. Ну и, конечно, умеет работать со всеми геологическими инструментами (включая роботов).

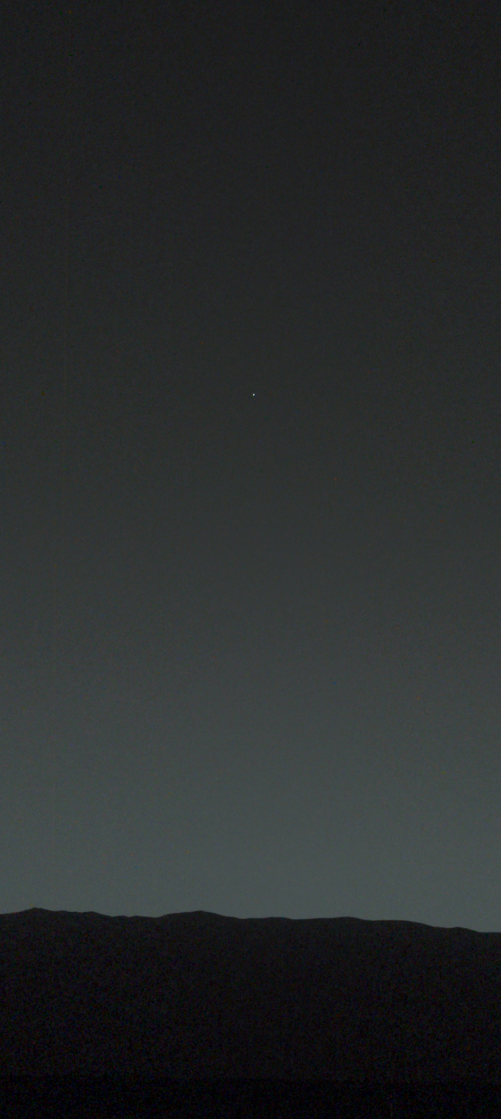
> *По относительной высоте самая высокая гора Солнечной системы – Олимп на Марсе. По абсолютной – Реясильвия на Весте. Но зато Олимп в шесть раз больше. Он такой гигантский, что его даже нельзя полностью увидеть с поверхности: какая-то часть будет скрываться за горизонтом.*

Вложите пункт ареологии в дело, и герой сможет распознать минерал за четверть часа в полевой лаборатории, определить по следам грунта на обуви, где в окрестностях Рэд-Сити мог бывать подозреваемый, или срезать дорогу по запутанным каньонам Лабиринта Ночи.

Астрономия

Самая главная дисциплина на Марсе: все, что нужно знать об устройстве планеты и прочих ее особенностях, а заодно и о других объектах Солнечной системы и не только. Можно рассчитать сроки полета кораблей с Марса на другие планеты в любой период времени, получить свежие данные со спутников и без проблем попасть на самые закрытые научные учреждения на планете: почти в любом из них найдется что-то связанное с астрономическими наблюдениями.

> *Сутки на Марсе длятся 24 часа 37 минут 22,7 секунды. «Лишние» 37 минут всегда воспринимались и пионерами, и колонистами как лучшее время для отдыха: в барах в это время делают скидки, а на Новый год гуляют с особым размахом: это 37 минут, когда старый год уже кончился, а новый еще не начался. Конец и начало этого времени всегда объявляет директор главной на Марсе Южной Обсерватории.*



Вложите пункт астрономии – и ваш герой сумеет не только сориентироваться по звездам (на что оно, если в скафандре все равно есть компас?), но и в любой момент подключиться к программам спутникового наблюдения. Это позволит ему, минуя официальные протоколы, запросить с них свежие фотографии и видеозаписи, а при необходимости и перенаправить в нужную сторону пару камер на орбите. Все-таки он еще числится на четверть ставки в какой-то обсерватории. Конечно, не все места Марса можно быстро осмотреть со спутника – но гораздо больше, чем думают преступники.

Биология

Раньше на Марсе с ней было не очень, но теперь и биологам есть что изучать. Ваш герой знает все растения на почве Марса, в лаборатории может определить любое биологическое вещество, разбирается в модификациях и понимает, как действует на организм человека или его собаки ослабленная сила притяжения.

> *Одна из неафишируемых, но регулярно обсуждаемых кулуарно проблем Марса – экорадикализм. При всех конфликтах между Администрацией и конгрессом и те, и те однозначно поддерживают идею терраформирования планеты. Но далеко не все с ними согласны. В 2060-х годах экоактивисты даже пытались устраивать взрывы ракет, вылетающих на Марс (выбирая те, в которых не было людей). Сейчас волна терро-ризма такого рода схлынула, но все же на Земле многие считают, что терраформирование – ошибка и приведет только к тому, что человечество испортит еще одну планету. Некоторые радикальные сторонники этих идей перебираются и на Марс в надежде не приспособить Марс к себе, а самим приспособиться к нему. Биологи, как и следовало ожидать, оказались на обеих сторонах этого противостояния.*

Маленькая белая точка в центре фотографии – Земля. Так она выглядит с поверхности Марса для немодифицированного наблюдателя

Вложите пункт, и ваш герой разберется не только в биологии из старых учебников, но и на глаз распознает любую генную модификацию. Это немало, ведь на Марсе модифицировано все живое, кроме человека. Ну и некоторые люди тоже.

История

На Марсе пока ей занимаются мало, но кое-кто в Элладском университете это все же делает. Древняя история Земли, конечно, мало поможет вам в расследованиях, но вот история марсианских колоний и последних десятилетий вообще будет кстати. Какие группировки участвовали в Мьянманских войнах и кто из их участников может жить на Марсе? Где располагались первые, ныне снесенные, купола в Штерфилде и нельзя ли прятать в их развалинах контрабанду? История поселений на Марсе коротка, а значит, можно разобраться в любых ее нюансах.

> *Звучит забавно, но никто не знает имени второго человека, высадившегося на Марс. Первым был американец Айзек Эмори, но следом за ним из корабля скопом вышло несколько человек – и они до сих пор спорят, кто из них вторым ступил на поверхность. А Эмори разбился в районе Цереры десять лет спустя.*

Лишний пункт – и герой вспомнит об истории Марса такие вещи, которых еще нет ни в одном архиве и не найдешь в кибернете. Он говорил с пионерами и колонистами, и подчас они рассказывали самые неожиданные истории.

Космосоциология и антропология

Комплекс гуманитарных дисциплин, изучающих современное марсианское общество. Как устроена кенийская община на планете? Какие отношения у местных субкультур? Как вести себя в индуистском храме? Почему в задней комнате китайского магазинчика висят фотографии и каменные таблички с иероглифами? Марсианское общество очень запутанно, и ваш герой – из числа его первых исследователей.

> *Чтоб попасть в бар Water brothers «1%» в Рэд-Сити, нужно иметь модификации или ответить на вопрос вышибалы. Самый частый – «как дела у Майка?». Дела Майка плохи: его убили и съели*

еще в 1961 году в классическом романе Хайнлайна «Чужак в стране чужой». Его культовая экранизация 2071 года – одна из причин возникновения всего движения ровермэнов.

Хороший исследователь может не только изучать людей, но и находить с ними общий язык. Вложите пункт этого навыка, и герой легко сойдет за своего даже на собрании нишадхов. Ну, конечно, если никто не знает его в лицо.

Психология

На Марсе много психологов: замкнутая среда, опасный окружающий мир, тяжелая работа – все это часто становится причиной проблем. Их нужно решать, так что психолог есть почти у каждого жителя Рэд-Сити и многих за его пределами. В расследованиях психолог тоже полезен. По уликам иногда можно воссоздать психологический портрет преступника. Наблюдая за поведением подозреваемого, можно понять, что он из себя представляет. Иногда психолог может помочь человеку успокоиться, иногда, наоборот, заставить его нервничать.

В настоящий момент одна из главных проблем Марса – не убийства, а самоубийства. Иногда их сложно отличить от аварии: человек разгоняется на ровере и врезается в скалу или просто открывает клапан скафандра. Каждый год происходит по меньшей мере полсотни самоубийств – а может быть, и больше.

Вложив один пункт навыка, ваш герой может понять, врет человек или говорит правду. (Но, разумеется, человек может добросовестно заблуждаться.) Иногда отличить правду от неправды не получается, но это тоже полезно: не исключено, что собеседник психопат или закоренелый лжец. Но, возможно, самое главное – это возможность помочь другим героям: потратьте один пункт этого навыка на разговор с коллегой, и у того откроется второе дыхание (а игротехнически он сможет восстановить один пункт в любом навыке).

Физика

Ваш герой – скорее теоретик, чем практик, и, вероятнее всего, теоретик университетский. Он изучает основные принципы работы реальности, а не их прикладные аспекты вроде кораблестроения. Пожалуй, он – один из немногих людей на планете, понимающих, что вообще такое М-двигатели.

На Марсе не привычные земные 9,8 g, а примерно 3,7. Что это значит на практике? Что при прочих равных на Марсе вы смогли бы прыгнуть примерно в 2,65 раза выше, чем на Земле. К сожалению, если только вы не альтер, прочих равных у вас не будет: на поверхности прыгать придется в скафандре. Рекордов так не поставишь.

Вложите пункт навыка в физику, и улики на месте преступления расскажут герою гораздо больше: ровер, оставивший следы, только проезжал здесь или стоял какое-то время? Стаканчик кофе, разбрызгавшегося по стене и сиденью, просто опрокинули или отшвырнули? С какой высоты упало тело – и с движущегося или неподвижного объекта? Все это можно высчитать при помощи доступных данных и пары простых формул.

Химия

Ваш герой – серьезный химик-прикладник. Его знания не ограничиваются университетской программой: до Подразделения он успел хорошо поработать и на производстве. А значит, умеет правильно анализировать вещества и биоматериалы самого широкого профиля с минимальными погрешностями. Даже без лаборатории он способен опознать кое-что из продукции химпрома просто на вид или на запах – да что там, даже в состоянии примерно понять, чем отравилась жертва или на чем плотно сидит задержанный. Если же герой добрался до хотя бы минимального инструментария, от него не укроется ничего.

...И если ты, стажер, в нашу эпоху химических анализаторов продолжишь совать пальцы в подозрительные порошки и со знающим лицом облизывать их, твоя служба в Подразделении будет недолгой. Хотя, наверное, довольно красочной.

Вложите пункт навыка, и ваш герой сможет не беспокоить экспертов (и не тратить на это время), проведя все необходимые анализы в полевой лаборатории, сделать кислоту, которая разъест замок не хуже отмычки, и различить будущую бомбу даже в самых невинных на первый взгляд составляющих.

Детективные способности: расследование

Самые главные умения детектива – те, что касаются непосредственно расследования. Все, что нужно, чтоб собрать улики, информацию и показания.

Бюрократия

Бумаги – худшая, но необходимая часть работы. Настоящих бумаг, конечно, уже нет: все давно на экране. Но морока никуда не делась, и в ней есть настоящие мастера. Если ваш герой из них, то он может легко найти нужный документ, заполнить все необходимые формы для получения редкого оборудования или засекреченных данных из сведений ООН, отличить настоящий документ от поддельного. Все это касается не только файлов Администрации и ООН, с которыми он работает постоянно, но и внутреннего корпоративного документооборота корпораций или конгресса (да, да, там уже есть свои бюрократы).

> *На Марсе нет законов – вместо них ТБ. Нет и единой системы финансового контроля – каждый из членов Администрации отвечает за свою сферу, с самостоятельными доходами или дотациями. Но радоваться тут нечему: документы космопорта не стыкуются с документами Университета, и все они – с документами Большого Сирта. Кажется, что это еще ничего? Тогда не забудьте, что корпорации часть своей документации ведут не на английском: Син Чи Мэй предпочитает мандарин, Махавира Банкинг – хинди, а в Гофер Тим иногда используют клингонский. Потому что могут.*

Все это – не препятствие для опытного человека. Используйте один пункт навыка, и герой найдет в архивах документ почти на любую тему, а компьютерный переводчик и азарт позволят в нем разобраться.

Информационные технологии

То, без чего общество Марса невозможно представить. В 2082 году все немного программисты: представить себе человека с естественнонаучным образованием, не умеющего написать программу для своих нужд, невозможно. Но в Подразделение набирают тех, кто действительно понимает в информационных технологиях. С этим навыком герой сможет писать программы для расследования и разбираться в чужих програм-

мах (это часто бывает необходимо), защищать нужные данные, справляться с вирусами. Кроме того, он сможет устанавливать и вести электронную слежку или прослушивать нужные места при помощи жучков. Но на эти вещи нужно получать специальное разрешение у Администратора. И едва ли герою разрешат взламывать чужие коммы или компьютеры и получать чужие данные. Хотя это он тоже может.

> *В подразделении много программистов. В среднем – один на трех-четырех детективов, работающих в поле. В любой момент детектив может связаться с таким коллегой и попросить что-то поискать, проверить, прислать ему данные и так далее. Но играть «программером» не всегда интересно: в основном он сидит перед экраном в офисе Администрации. Если в вашей компании не найдется никого, кто хочет взяться за роль программиста (или серфера), мастер введет своего персонажа с теми же функциями. Но, может быть, приключения компьютерщика, волею обстоятельств работающего в поле, – это интересная тема?*

В конце 21 века хороший программер почти всемогущ. Используйте пункт этого навыка, и ваш герой взломает практически любой компьютер. Даже защищенный корпорациями. Даже на орбите. Даже в руках преступника, за пять минут и с комма. Не стоит связываться только с Гофер Тим: взломать-то он их, может, и взломает, но замести следы так, чтоб профессионалы корпорации его не нашли, может не выйти.

Киберпоиск

В кибернете есть если не все, то почти все. Это хорошая новость для детектива. Но есть и плохая: найти что-то нужное в кибернете не так уж просто. Поэтому Подразделение расследований нанимает людей, которые называются серферами. Имея доступ к сети и закрытым базам данных Администрации, они могут быстро найти практически любые сведения. Расписание кораблей, личные дела колонистов, объемы добычи льда за позапрошлый год, хобби подозреваемого – все, что нельзя найти в официальных данных, сохранилось в социальных сетях и случайных упоминаниях. В открытом доступе есть все, надо только уметь взять.

> *Серферы, специалисты по киберпоиску, и программеры, как называют всех специалистов по технике в подразделении, как правило, – одни и те же люди. Но не всегда: в Рэд-Сити проводится даже ежегодный чемпионат скоростного киберсерфинга, и большинство его участников не напи-*

шут ничего сложнее «Hello, world!». Приз участникам дает та же Гофер Тим: симпатичная фигурка и год безлимитного доступа в сеть. А с этим хороший серфер найдет едва ли не больше информации, чем программер – и при том не нарушая ни законов Земли, ни ТБ колоний.

Вложите пункт навыка в серфинг – и ваш герой сможет найти массу информации по любому запросу, даже самому, на первый взгляд, безнадежному. Конечно, к закрытым данным так доступа не получить, но и без них в сети есть все. Помните только, что любой поиск в кибернете оставляет следы.

Медиакриминалистика

Пока на месте преступления герои собирают улики дедовскими способами, их маленькие роботы-помощники летают вокруг и снимают все сколько-то интересное с их точки зрения. Это полезно, потому что они находят за детективов многие улики. Но кроме того они создают виртуальную копию места преступления.

Камеры на улицах Рэд-Сити хранят в себе бездны информации. В архивах куполов хранятся петабайты визуальных и аудиальных данных. Тех, кто хорошо умеет использовать эти данные, в подразделении называют операторами. Если ваш герой из их числа, то он может воссоздавать голографические проекции мест преступления, сличать потоки видеоданных, чтоб увидеть важное место с какого-то неожиданного угла в нужный период времени, распознавать подозреваемых, сличая их голоса с записями в кибернете. Хороший оператор может раскрыть преступление, не выходя из кабинета.

Считается, что в области медиакриминалистики марсианское подразделение расследований на голову выше большинства земных полиций. В смысле оборудования и специалистов это правда. Но на всем Марсе не найдется в 2082 году столько камер, сколько их установлено на одном Манхэттене или гамбургском районе Вандсбек, одном из центров Европейской Федерации. Даже в Рэд-Сити есть уголки, где нет ни одной камеры, а уж на большей части Марса рассчитывать приходится только на периодическую съемку со спутника. Но для профи и это уже немало.

Один вложенный в расследование пункт этого навыка позволит вам применить менее известные (и менее доступные) алгоритмы обработки и выжать из доступной записи максимум. Кое-где вам будет доступен

очищенный и усиленный звук, кое-где получится отфильтровать отражение и заглянуть за стекло, а где-то, наоборот, удастся понять, что программа подавления видеошумов вырезала маленький, размером с хоккейную шайбу, предмет, который существовал там в реальности.

Сбор улик

Самый важный из всех детективных навыков. Именно его ваш герой будет чаще всего использовать при осмотре места преступления, обыске помещения и тому подобных ситуациях. Забытая под кроватью расческа, тайник для перевозки алкоголя в ровере, след на марсианском грунте – все это поможет найти именно «Сбор улик», так что почти нет детективов, которые бы вовсе этим навыком не владели.

> *Главное орудие детектива, собирающего улики – поисковые роботы. Подробней о них можно прочитать ниже, в главе «Технологии». Но многие детективы верят, что одними технологиями тут дело не обходится. Роботам дают имена, у них замечают характер и подчас воспринимают почти как домашних любимцев. Неудивительно: за собаку или кошку на Марсе придется платить серьезный налог.*

Благодаря учебке, жизненному опыту и роботам ваш герой вряд ли пропустит какую-то важную улику на месте преступления. Но если вы вложите пункт этого навыка в решение проблемы, он сможет провести обыск места преступления существенно быстрее обычного (за несколько минут вместо обычного часа). Или сделать это так, чтоб никаких следов обыска нельзя было заметить. Или, наконец, обойтись без робота. Мало ли что может случиться?

Судебная экспертиза

Поисковые роботы собирают материал и проводят простейшие анализы, сличают биологический материал с базой ДНК, а отпечатки пальцев – с анкетами колонистов (каждый из которых, к счастью для вас, сдавал биометрические данные при эмиграции на Марс). Но роботы не умеют трактовать и сопоставлять. Они могут определить, что бурое пятно – кровь такой-то группы, и найти в крови следы цианида. Но понять, что это может свидетельствовать об отравлении, не способны. Для этого нужны эксперты. В лаборатории они

сличают данные, проводят вскрытия (конечно, при помощи роботов и сканеров, но все равно без человека тут не обойтись). По брызгам крови они восстанавливают картину убийства, а по пулевым отверстиям – особенности оружия. Так что судебная экспертиза – умение полезное.

> *Если в вашей команде не найдется хороших экспертов, это не беда. В офисе или Университете найдутся персонажи мастера, которые проведут все нужные исследования за ваших героев. Но это займет время, а в некоторых случаях потребует и налаживания отношений с «яйцеголовыми». Ничего страшного в этом тоже, как правило, нет, но иногда экспертиза бывает полезна и на месте преступления. Да и присутствие одного из героев в лаборатории может привести к получению большего объема данных. Но, конечно, в святая святых пустят только коллегу.*
>
> *Всем остальным стоит запомнить, что эксперты любят: a) деликатесы, b) билеты на матчи и выставки, c) когда их не отвлекают по пустякам.*

Один пущенный в дело пункт этого навыка позволит провести экспертизу быстрей и эффективней – или, скажем, установить принципиально новые данные о преступнике, не отходя от лабораторного стола или даже от места преступления.

Юриспруденция

Знание земных и космических законов во всем их многообразии.

Технику безопасности, которая заменяет на Марсе законы, знает каждый детектив, и никаких особых навыков для нее не требуется: по большей части она интуитивно понятна. Но в корпоративных тяжбах используются земные правила, да и в зоне космопорта нередко можно встретить приезжих, которые подписали Технику безопасности, не вчитываясь в нее, и ориентируются на привычные законодательства своих стран. Это не помешает их в случае чего депортировать (ТБ есть ТБ), но иногда знать право нужно просто для того, чтоб понять логику землян. Каждый пункт этого навыка дает вашему герою глубокое знакомство с одной дополнительной отраслью земного и космического права, будь то уголовное, гражданское или любое другое.

В 2082 году на Марсе работает одна единственная юридическая фирма – очень большое отделение межпланетной компании «Гарш, Байерли и Шастер». Хотя это одна из самых крупных и самых компетентных юридических контор в Солнечной системе, ее сотрудники демонстративно не участвуют в обсуждениях ТБ. Подавляющее большинство проблем, которые они решают – корпоративные конфликты и вопросы с завещаниями: пусть на Марсе и нет настоящих законов, наследство с Земли без юриста не получишь.

Тому, кто разбирается в земной юриспруденции, ТБ – на один зуб. Ваш герой знает ее наизусть и, если вы вложите дополнительный пункт, всегда сможет объяснить, скажем, почему на основании 9 дополнения 24 параграфа пятой главы приклеивание жевательной резинки под столешницу должно рассматриваться как умышленная организация аварийной ситуации. Конечно, Администратор Ульсен никогда не одобрит ареста на таких основаниях. Но пойманные нишадхи об этом еще не знают.

Детективные способности: жизнь на Марсе

Марс сильно отличается от Земли – не только потому, что на нем дольше длятся сутки, но и потому, что местные жители часто думают не совсем так, как земляне. Навыки ниже помогут вашему герою чувствовать себя уверенно, да и в расследовании помогут не раз. Кроме того, потратив пункт любого из них, вы можете ввести в игру приятеля, знакомого или родственника вашего героя, который поможет решить сложившуюся проблему.

Архитектура и инженерное дело

В 2082 году строят роботы, а проектируют компьютеры. Но без человека обойтись нельзя: ни один компьютер еще не может спроектировать дом на Марсе так, чтоб в нем было удобно жить, а ровер – чтоб на нем удобно было ехать трое суток подряд. Компьютеру нельзя объяснить, почему колонисту так важно чувствовать себя дома и зачем в скафандре нужна чесалка для носа. А человек это понимает. Так что если ваш герой – инженер, он может не только чинить, но и понимать, как и почему сделаны те или иные вещи. Ну и, конечно, узнать по виду здания или прибора что-то о его истории, оценить его прочность и надежность или найти слабые места.

На Марсе можно выходить на поверхность. Но от куполов лучше слишком далеко не отходить. Магнитное поле у Марса слабое и неустойчивое, так что и защиты от радиации нет: во время серьезных вспышек ее уровень может сильно подниматься и держаться так несколько дней. Скафандр дает от этого защиту на пару часов, но, как правило, не более того. Спасают купола – сложные конструкции, совмещающие М-энергию, металлические каркасы и «марсианский бетон» (местный грунт плюс сера плюс серьезный нагрев, главный строительный материал планеты). Проблема большинства куполов в том, что их сложно и рискованно делать слишком уж крупными – несколько кварталов, не больше. Так что в Рэд-Сити входят на самом деле десятки соединенных друг с другом куполов – от совсем мелких, ранних, до довольно крупных современных. Да и другие поселения устроены похоже – если это только не отдельные фермы.

Вложите пункт этого навыка, и по схеме герой поймет, что в доме может быть не так. Найдет прикрытый совершенно обычной панелью и заставленный ящиками развлекательных напитков тайник. Или догадается (благодаря логике и знанию правил), что может быть за углом коридора, даже в здании, в котором раньше детективам бывать не доводилось.

Взрывотехника

Было бы хорошо, чтоб этот навык вам не пригодился. Но все же если ваш герой понимает во взрывотехнике, это может быть полезно. Он сможет обезвредить взрывчатку, изучить последствия взрыва и воссоздать по ним картину произошедшего, разберется и в том, как и из чего было сделано устройство. В крайнем случае, наконец, он сможет создать что-то такое сам. Но мы не советуем.

Чтоб использовать в пределах купола серьезную взрывчатку, нужно быть либо сумасшедшим, либо полным идиотом. Даже в самых серьезных криминальных конфликтах на Марсе дело обходится стрельбой: слишком уж страшно повредить купол или воздуховоды. Но вот на шахтах взрывчатка используется регулярно, так что встретить ее на планете гораздо проще, чем кажется. Другое дело, что в нормальной ситуации угрозы для героя представлять она не будет.

Вложенный пункт этого навыка сделает вашего героя счастливчиком. За несколько минут обезвредить бомбу с тикающим таймером? Перерезать красный, а не синий провод без колебаний? С первого взгляда отличить муляж от настоящей бомбы? Все это будет ему по плечу.

Иностранные языки

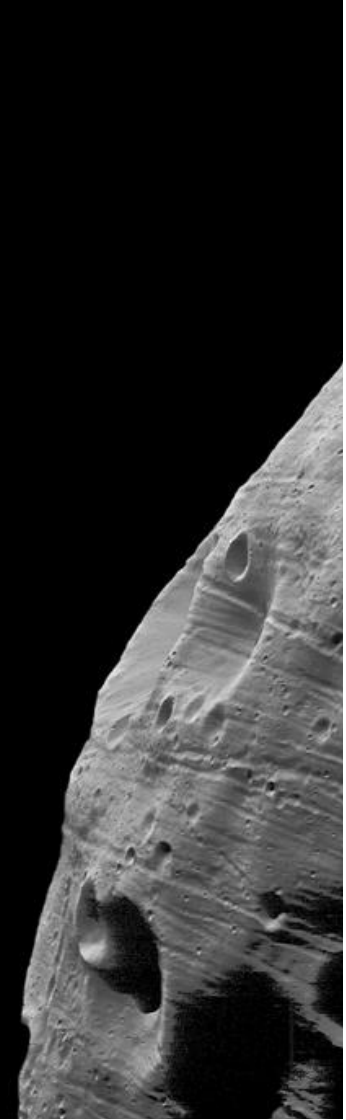
Помимо родного языка герой может знать и иностранные. Каждый пункт этого навыка добавляет вашему герою знание еще одного на нормальном уровне: он сможет читать, писать и говорить хоть и с акцентом, но хорошо. Большинство жителей Марса, кроме родного, знает по крайней мере один иностранный язык (и, конечно, это английский – а у англоговорящих, в свою очередь, чаще всего испанский или мандарин).

> *Английский – главный язык Марса. Без его знания получить право жительства на планете невозможно. Но для большинства колонистов язык это не родной. Помимо него, на Марсе популярны (в порядке убывания) хинди, мандарин, бенгали, португальский, испанский, немецкий, кантонский, французский и русский. В последнее время все больше становится говорящих на суахили. Но в принципе может встретиться практически любой другой язык.*

Вложите один пункт этого навыка, и ваш герой на знакомом ему языке сможет выдать себя за носителя. Или даже понять текст на другом, но близкородственном языке (скажем, на голландском, если он знает немецкий, или на польском, если знает чешский). Впрочем, в 2082 году в любом комме есть переводчик, легко понимающий не только письменную, но и отчетливую устную речь на большинстве распространенных языков, так что эти возможности вряд ли понадобятся вам часто.

Культурный уровень

Общая эрудиция в самой широкой сфере. Умение не перепутать Босха с Ротко, а Пруста со Строговым, модную цветомузыку глоуэров с космокантри и марсианским фолком, способность поддержать разговор как о новинках артхаусного кино, так и о триквеле очередного кибербоевика. В общем, это то, что делает человека приличным собеседником и позволяет ему улавливать нюансы окружающего мира, не залезая поминутно в поисковик. Впрочем, все равно ведь все залезают.



Фобос всегда повернут к Марсу одной своей стороной. Но разглядеть ее с поверхности планеты без приборов все равно почти невозможно

Мы сознательно не продумываем в нюансах массовую культуру 2080-х годов: гораздо лучше будет, если вы будете сочинять ее вместе. Что до поисковиков, то с ними все проще: в комм вашего героя встроен в числе прочего и личный помощник – с которым можно поболтать и задать ему любые вопросы. С течением времени этот помощник, особенно в коммах A-Life, становится похож на своего хозяина, перенимая его речевые привычки и даже политические взгляды.

Вложив в дело один пункт этого навыка, вы можете получить ответ практически на любой не слишком специальный вопрос из сферы науки, искусства, юриспруденции – да и из многих других тоже. Мало ли где ваш герой мог об этом случайно прочесть?

Марсианские тонкости

Знание жизни на Марсе во всех ее деталях. То, что отличает человека, живущего на планете годами, от вчерашнего эмигранта. Все знают, как застегнуть скафандр, но опытный человек знает, как застегнуть скафандр удобно. Знает, где вкусно кормят китайской кухней, у кого лучше покупать детали для роверов, как вести себя во время песчаной бури, где лучшее место для свидания и как лучше срезать дорогу в Литтл-Индии. Без всех этих марсианских примочек никто не умрет. Но жить с ними легче, а для расследования они порой незаменимы. (Если ваш герой – «чечако», то есть новичок на планете, этот навык вы взять для него не можете.)

Лучшая китайская кухня, конечно, в домах у китайцев, но если вы не из них – стоит пойти в студенческое заведение рядом с университетом. Называется «Свинья и свисток». В двух кварталах от него на запад – ремонтная мастерская «Панович и три мушкетера», где продают дешевые и качественные детали. Свидания чаще всего устраиваются в Парке Администрации, и он всем в этом смысле давно надоел. В Литтл-Индии лучше срезать дорогу по третьему нижнему уровню: там меньше всего людей и магазинов, но аренды велосипедов, как ни странно, есть. А во время песчаной бури главное – не паниковать. Они только выглядят страшно, но опасности для жизни не представляют: слишком слабые.

За один вложенный пункт навыка вы можете придумать и озвучить одну небольшую деталь о жизни на Марсе. Если она не противоречит всему сказанному ранее – это становится правдой.

Медицина

Не столько умение оказать первую помощь (для этого есть отдельный навык ниже), сколько компетенции настоящего врача. С ними ваш герой сможет поставить диагноз больному, разобраться в лекарствах и найти среди них те, что могли быть использованы вместо яда. Разумеется, он сможет и определять причины смерти, и даже, в случае необходимости, выполнить вскрытие – хотя это вряд ли ему понадобится в расследовании, как и умение проводить анализ ДНК. А вот представление о том, как функционируют импланты, может оказаться полезным не так уж редко.

> *Страх перед ГМО давно ушел в прошлое. Модифицированное сорго растет на фермах, а потом идет на откорм модифицированным свиньям. Модифицированы домашние любимцы, которых на планете очень немного; модифицированы бактерии, которые нужны для терраформирования. Но люди редко проходят модификацию, а потому по-прежнему болеют. На Марсе, где каждая жизнь на счету, это значит, что у каждого колониста есть свой лечащий врач. Иногда этот врач – очень полезный свидетель. Но он имеет право сохранять медицинскую тайну.*

Использовав пункт этого навыка, ваш герой, конечно, не сможет тут же излечить смертельно больного или установить причины болезни без тщательного исследования – это просто невозможно. Но вот быстро наладить работу импланта или восстановить диагноз по, например, набору лекарств, найденных при обыске – вполне. Ну и, конечно, он сможет оказать помощь пациенту даже в самых неподходящих обстоятельствах.

Робототехника

На Марсе живет примерно 10 миллионов человек – и несколько сотен тысяч роботов. Одни роботы летают вокруг детективов на месте преступления и помогают собирать улики. Другие помогают шахтерам в Штерфилде. Третьи собирают данные для ученых на поверхности планеты. И каждый из них может оказаться свидетелем преступления – но без робототехника пользы от этого никакой. Большинство роботов чрезвы-

чайно ограничены в способностях общаться с людьми. Они не поддержат разговор и вообще для него не предназначены. Но к ним можно подключить компьютер, а дальше уж профессионал разберется, какие данные можно извлечь и использовать. Ну и, конечно, этот навык позволит герою программировать роботов – и иметь своего собственного, несколько более умного и полезного, чем стандартные детективные анализаторы улик.

> *Большинство роботов на Марсе совершенно не антропоморфны. Исследовательские роботы, как правило, маленькие, примерно по пояс человеку, перемещаются на колесах и снабжены кучей манипуляторов. Роботы-анализаторы детективов – летающие устройства размером чуть больше ладони и около сантиметра толщиной, данные собирают камерами и крошечными пинцетами. Роботы в шахтах, наоборот, больше человека, ездят на гусеницах и имеют три-четыре манипулятора, полезных им в работе. Антропоморфные модели (и даже модели, внешне почти неотличимые от человека) встречаются редко и, как правило, создаются в научных целях. А вот говорящие роботы встречаются не так уж редко. Настоящим искусственным интеллектом они не обладают, но ловко его изображают, как и помощник в вашем комме.*

Пункт этого навыка, израсходованный в ходе игры, поможет вашему герою разобраться в устройстве самого странного и непривычного робота, получить данные из робота незаметно для его хозяев, распознать в насвистывании робота полезную информацию или – что бывает нужно не так уж редко – заставить своего робота сделать что-то, выходящее на первый взгляд за пределы его возможностей.

Экономика и аудит

Может быть, это не самое захватывающее умение на свете – но без него современные расследования не ведутся. На Марсе редко убивают – и часто мошенничают. А значит, герою нужно уметь отличить легальный бизнес от нелегального по документам, отслеживать банковские переводы, находить в бухгалтерских сводках следы растрат. Нужно разбираться в космических торговых путях и путях движения денег в земной и марсианской экономике. Для всего этого и нужен навык «Экономика и аудит».

Открыть свое дело на Марсе – пара пустяков. Администрация поощряет малый бизнес: кто же иначе будет платить ей налоги, то есть обязательные взносы и отчисления? Чтобы стать индивидуальным предпринимателем на Марсе, надо подписать договор с Администрацией и отчислять на ее нужды определенный процент доходов. Если вам это не нравится – можно стать частью крупной корпорации. Процент, который платят корпорации, ощутимо меньше. Но войти в них проще, чем выйти обратно.

Все задачи в области экономики и аудита решаемы. Это только вопрос времени. Но иногда – очень долгого времени, так что вложить пункт этого навыка в дело иногда не помешает. Трата пункта в этом навыке позволит вспомнить те или иные полузабытые, но не вышедшие из обращения нормы и пустить процесс какого-нибудь арбитража совсем по другому пути. Ну или хотя бы просто сильно ускорить работу.

Болтать или расследовать?

Одним игрокам нравится играть долгие разговоры. Других интересует расследование как таковое. Мы из первых: в наших играх детектив – способ рассказать историю о людях, а не о загадках. Поэтому в основной части правил вы не найдете никаких навыков, которые помогут вашему герою разговаривать. Допрашивать, льстить, обманывать и узнавать слухи придется «по-настоящему», играя диалог с героями других игроков или персонажами мастера.

Но если все в вашей компании любят игры другого рода, вы можете исправить ситуацию и ввести в список Детективных способностей еще одну группу – **Коммуникация**. Выше в таблице указано, сколько пунктов вы при этом сможете добавить.

Внимание, детективы!

Система GUMSHOE прекрасно подходит для детективных игр. Вы можете использовать ее с коммуникативными навыками (и в этом случае все действия вашего героя будут описываться правилами) или просто отыгрывать разговоры. В любом случае, GUMSHOE сделает ваш детектив удобным и интересным.

Но если вам кажется, что самое интересное в детективе – это не головоломка, а раскрытие героев и их характеров, если ваши герои любят поговорить друг с другом, а вы сами – поломать голову над этическими проблемами, возможно, вам больше подойдет друга версия «Марса» – та, что использует нашу традиционную систему.

В этом случае часть детективных навыков (Бюрократия, Юриспруденция и другие на ваш выбор) могут использоваться для получения информации от собеседника. Кроме того, появляется еще пять способностей. Описывать их детально мы не будем – отметим только их общий смысл и разумные ограничения.

Опрос и допрос

То, что нужно для разговора с подозреваемым или свидетелем. Важный навык – но работает только в том случае, если с вашим героем готовы беседовать. Это не всегда так: топ-менеджер корпорации или боец Мангалы с удовольствием укажут детективу на дверь. Но большинство марсиан не против ответить на вопросы Подразделения.

Ведение переговоров

Палочка-выручалочка в кризисной ситуации: ваш герой знает, что сказать преступнику, держащему ствол у виска заложника, или, скажем, может устроить очную ставку альтера и альтерофоба. Если допрос еще можно вести через переводчик в комме (хотя и не стоит), то тут точно понадобится знание какого-то общего для участников языка – и не помешает способность «Психология».

Лесть

На нее все падки, и она часто помогает в расследовании. Но стоит помнить, что, во-первых, марсиане люди неглупые и образованные, и не все из них воспримут обычную лесть и, во-вторых, есть вещи, которые перекрывают любой эффект лести: если собеседник испытывает отвращение к вашему герою, лесть будет иметь противоположный эффект.

Запугивание

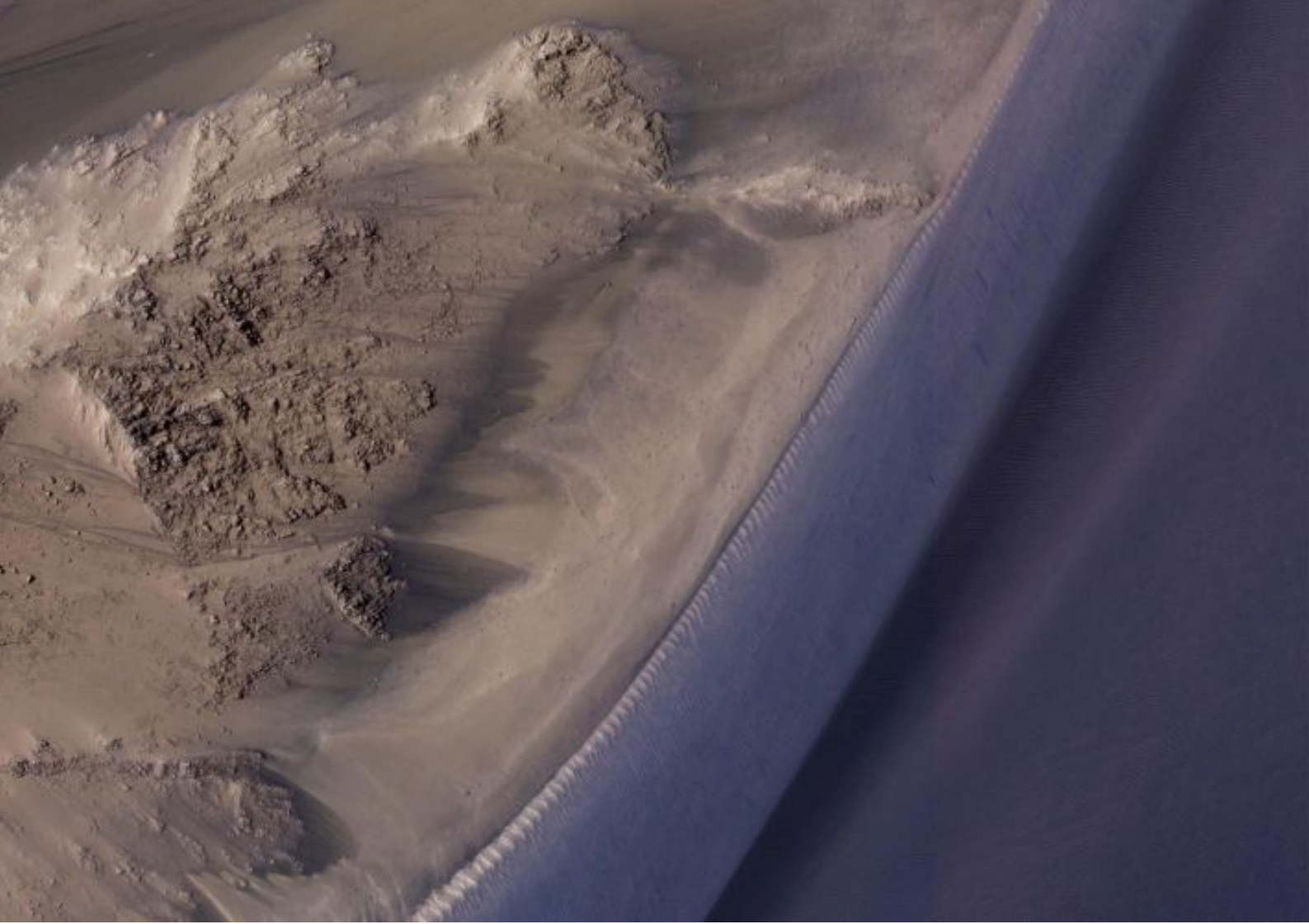
Грозный детектив внушает страх марсианам! Чтоб новость об этом не вышла в кибернете с глупой фотографией вашего героя, думайте, к кому применять запугивание. Генетически модифицированного альтера ростом 220 сантиметров непросто взять на испуг, среди колонистов есть люди, которым нечего терять, а многие пионеры разучились бояться чего бы то ни было еще тогда, когда большинство детективов ходило пешком под стол.

Флирт

Это большое дело. Но не стоит перегибать с ним палку, если не хотите, чтоб на вашего героя посыпались жалобы о домогательствах. Да и вообще, флирт для расследования? Конечно, в Подразделении нет комитета по этике... Кстати! Связи внутри Подразделения под запретом. Но кому это мешало, верно?

Краткий перечень детективных особенностей

Наука	Расследование	Жизнь на Марсе	Коммуникация
Ареология	Бюрократия	Архитектура и инженерное дело	Опрос и допрос
Астрономия	Информационные технологии	Взрывотехника	Ведение переговоров
Биология	Киберпоиск	Иностранные языки	Лесть
История	Медиакриминалистика	Культурный уровень	Запугивание
Космосоциология	Сбор улик	Марсианские тонкости	Флирт
Психология	Судебная экспертиза	Медицина	
Физика	Юриспруденция	Робототехника	
Химия		Экономика и аудит	



Общие способности

Общие способности, в отличие от детективных, не требуют особенного образования. Более того, некоторые из них (Атлетика, Драка, Первая помощь, Стрельба, Физическое состояние, Состояние скафандра) непременно есть хотя бы на минимальном уровне у любого детектива Подразделения. Да и остальные тоже встречаются у многих.

Общие способности – это те способности вашего героя, которые он использует не в ходе расследования, а в сложных и рискованных ситуациях. При задержании преступника, например.

В любую из способностей вы можете вложить **от 1 до 12 очков**. Всего на все общие способности вместе у вас их **60**. Этого вполне достаточно: вряд ли ваш герой будет хорош во всем, все-таки он детектив, а не супермен.

Когда перед вашим героем встанет необходимость использовать одну из таких способностей, вам понадобится один шестигранный кубик. Допустим, ваш герой на ровере преследует преступника. Чтоб понять, кто победит в этой гонке, мастер попросит вас бросить кубик – и сам тоже это сделает. Тот, у кого выпало на кубике больше, оказывается победителем.

Но если вы хотите быть уверенней в результате, вы можете добавить к результату этого броска несколько очков, потратив те, что были вложены в навык. Если у вашего героя есть навык «Вождение», и в нем 6 пунктов, вы можете потратить от 1 до 6 очков. Они не вернутся до тех пор, пока ваш герой не побывает у себя дома и не отдохнет как следует. Исключение составляют только навыки «Физическое состояние» и «Состояние скафандра». Чтоб поправить первый из них, вашему герою придется заглянуть к врачу, ну а скафандр, конечно, залатают только в мастерской. Что до психолога, то тут он бессилен: общие навыки – это не про тонкости человеческого разума, а про приключения тела.

Обратите внимание на то, что 8 пунктов, взятые в том или ином навыке, открывают для вашего героя некоторые дополнительные возможности.

(Желаем вам, чтоб ваши герои почаще пользовались детективными навыками и пореже – общими.)

Атлетика

Все, что касается физических способностей вашего героя, кроме случаев, когда он дерется: то, как он бегает, прыгает, уклоняется от ударов, перелезает через заборы и так далее. (Если ваш герой родился на Марсе, он получает один пункт этой особенности бесплатно.)

Высокий класс: 8 пунктов в этом навыке дают герою дополнительный пункт связей – с теми ребятами, с которыми можно познакомиться на беговой дорожке со штангой в руках.

Вождение

Ровера и прочих марсоходов, конечно: даже если на Земле ваш герой водил машину, здесь ему это не понадобится. Кстати, преследование на роверах по каньонам – это интересно.

Высокий класс: 8 пунктов в Вождении означают, что у героя есть друзья либо среди ровермэнов, либо среди пионеров. Добавьте один пункт связей, исходя из его биографии. Но вот чечако брать больше одного пункта в этом навыке не могут.

Драка

Для того, чтоб не надо было использовать этот навык, у вашего героя есть тазер. Но уроки борьбы ему все-таки давали. Борьбы в марсианском притяжении, конечно. Выглядит это забавно.

Высокий класс: с 8 пунктов навыка драка – это уже философия. На самом деле нет, это все равно драка, но без наблюдательности не обойтись. Добавьте себе 1 пункт навыка **Психология** – и используйте его перед дракой, чтоб понять, когда ее можно избежать.

Ловкость рук

Все, что касается тонких операций: влезть в чужой карман (запрещено ТБ), вскрыть чудом найденный не-электронный замок (запрещено ТБ, если вы не слесарь), незаметно испортить какое-то устройство (запрещено ТБ), жонглировать. Жонглировать можно.

Высокий класс: если у вашего героя 8 пунктов в Ловкости рук и есть детективная особенность **Архитектура и инженерное дело**, добавьте к ней еще один пункт бесплатно.

Механика

Ваш герой умеет собирать и разбирать вещи. Практически любые – но на чисто механическом уровне: гаечный ключ, паяльник и здравомыслие, не более того. Да, и чинить роверы он тоже умеет.

Высокий класс: 8 пунктов в этом навыке дадут вам 1 бесплатный в **Архитектуре**, **Физике** или **Робототехнике** – на ваш выбор.

Первая помощь

Ваш герой может сделать так, чтоб раненый или больной дожил до появления врача. Сам он операции не проведет и даже зуб не вырвет. Откачать человека с инфарктом и принять роды – его максимум. Но это не так уж плохо, верно?

Высокий класс: 8 пунктов в этом навыке – это уже уровень если не врача, то парамедика. Возьмите 1 пункт навыка **Медицина** бесплатно.

Пилотирование

Управлять дроном нехитро, а космическим кораблем – сложно. Но ваш герой это умеет. С 1 пунктом навыка он справится с суборбитальным шаттлом, с 2 – с космической яхтой или грузовым кораблем, с 4 – практически с чем угодно, кроме экспериментальных научных или редких военных судов.

Высокий класс: с 8 пунктами военные суда тоже не проблема, а экспериментальные – интуитивно понятны.

Предусмотрительность

В карманах вашего героя, помимо комма и жевательной резинки, есть множество самых неожиданных вещей. Мало ли что может внезапно понадобиться в ходе расследования? Вы и не подумали. А ваш герой подумал – по крайней мере, если вы сделаете хороший бросок.

Высокий класс: пока вашего героя не раздели полностью, в его одежде может найтись что-нибудь полезное.

Слежка

С электронной слежкой справится программист. Но иногда нужно по старинке не потерять подозреваемого в толпе – или, наоборот, заметить преследователя и не попасться ему на глаза посреди безлюдного коридора.

Высокий класс: С 8 пунктами этого навыка ваш герой не только наблюдателен, но и незаметен. Можете бросить Слежку, когда он прячется или пытается незаметно пролезть куда-то.

Стрельба

Ваш герой умеет стрелять из тазера. Как и из пистолета или револьвера.

Высокий класс: Возьмите 8 пунктов этого навыка, и ваш герой не промажет никогда. (Да, прямо так и считайте, что всегда выбрасываете на кубике шестерку – и добавляйте к ней пункты из Стрельбы по желанию.) Вопрос только в том, не промажут ли по нему.

Физическое состояние

То, насколько хорошо чувствует себя ваш герой. Если он здоров, старше 18 и младше 75, в начале игры у него 8 пунктов физического состояния. Можно взять и меньше, конечно. (Если ваш герой родился на Земле, он получает один пункт этой особенности бесплатно.)

Высокий класс: Можете добавить еще, если он силач и крепыш. Но не больше 12.

Состояние скафандра

На поверхности Марса скафандр – не вторая кожа, а первая и последняя. Будет здорово, если она останется в порядке. Стандартный скафандр (2 типа) стоит 6 пунктов. Советуем их потратить. Можете потратить меньше – 3 (1 тип). Воля ваша.

Высокий класс: хороший скафандр от Grok или A-Life можно купить за деньги. А можно в начале игры получить за пункты.

Комм

Главное оружие вашего героя – комм, нечто вроде усовершенствованной версии современного смартфона, которая позволяет не только записывать и снимать, но и активировать дополненную реальность куполов: а практически каждая «стеклянная» поверхность в куполе (от экрана шлема до зеркала, от стола до лобового стекла шаттла) – это потенциальный экран. Положив комм на стол, ваш герой превратит его в большую сенсорную рабочую поверхность. Прилепив к стене – сможет вывести на нее записи ближайших камер или активную спутниковую карту Рэд-Сити. Наконец, в комм встроен и личный помощник, с которым можно поболтать и задать ему любые вопросы. С течением времени этот помощник, особенно в коммах A-Life, становится похож на своего хозяина, перенимая его речевые привычки и даже политические взгляды.

Если ваш мастер не возражает, вы можете использовать в игре свои телефоны, планшеты, ноутбуки – пусть они сыграют роль коммов. Обменивайтесь сообщениями с другими игроками от имени героев. Делайте записи. Стройте таймлайны. Записывайте рассказы свидетелей на диктофон или видео, чтоб потом вернуться к ним снова, размечайте карты, составляйте диаграммы и системы связей. Получайте от мастера досье, данные и фотографии. Словом, будьте детективами и ни в чем себе не отказывайте. (Только помните, что все, что вы делаете с телефоном во время игры, делает и ваш герой; будьте готовы к гневу начальства, если шарите в соцсети или играете во время допроса.)

Драка

Наша игра не про драки. Драка – это внештатная ситуация, и если расследование идет нормально, то она не должна произойти. К тому же у большинства жителей планеты нет оружия, а у детективов есть тазеры – козыри в ваших руках.

Но если драки все-таки не удалось избежать, придется кидать кубик и использовать навык Стрельба (удачный вариант) или, собственно, Драка (в случае, если ваш герой растяпа или у него отобрали тазер).

Дальше все просто. Для того, чтоб победить невооруженного и немодифицированного противника, вам придется выбросить больше, чем он. К счастью, вооружение и подготовка вашего героя добавляют ему к

броску небольшие модификаторы.

С вооруженными и модифицированными врагами дело посложней – они тоже получают модификаторы. Вот как это выглядит:

+1	Персонаж прошел обучение рукопашному бою; имеет в качестве хобби какой-то силовой вид спорта; просто очень силен от природы; недавно (в пределах пары лет) прибыл с Земли; работает шахтером или в другой сфере, требующей физической силы; вооружен дубинкой; модифицирован «Имплантом точности» (он помогает только при стрельбе)
+2	Персонаж – мастер того или иного вида рукопашного боя; вооружен ножом или электрошокером; имеет имплант шахтера; генетически модифицирован для увеличения физической силы
+3	Персонаж – бывший солдат с большим боевым опытом; имплантирован набором «Физическое усиление»; вооружен самодельным пистолетом, сделанным на 3D-принтере; одет в экзоскелет
+4	Персонаж вооружен тазером или промышленным лазером (эффективным, но стреляющим буквально на пару шагов и чрезвычайно тяжелым)
+6	Персонаж вооружен пистолетом (легальные пистолеты висят на поясе у капитанов кораблей в пределах Контура, все прочие – нелегальны)

Если ваш герой дерется с несколькими противниками, он должен перебросить не несколько разных бросков кубика, а один – но к нему добавляются все модификаторы его противников и +2 за каждого из них. Обстреливать вашего героя может сколько угодно людей, но вот в рукопашной драке с ним поучаствует максимум трое – иначе они начнут путаться друг у друга под ногами.

Бой с несколькими противниками – это тяжелое испытание. Так что на задержание детективы обычно все-таки ходят парами или целыми командами. Кроме того, как вы помните, можно добавить к броску бонус, использовав пункты из подходящего навыка.

В случае, если ваш герой попал в противника из тазера, тот сразу теряет сознание, и дело с концом. Если же он дерется врукопашную, каждый достигнутый вашим героем успех будет означать, что его противник теряет очки Физического состояния или Состояния скафандра.

Удачный удар кулаком снимает **1 очко**, удар ножом, кулаком экзоскелета, электрошокером или чем-то подобным – **3 очка**, удар пистолетом, тазером или лазером – **5 очков**. К сожалению, верно и обратное: каждый успех противника лишает очков вашего героя.

Помните: если драка идет в куполе, ваш противник (или ваш герой) теряет очки Физического состояния. Если он потеряет их все, то упадет и не сможет встать. Но не умрет, если его не добьют после этого особо.

Если драка идет на поверхности Марса, он теряет очки Состояния скафандра. Если он потеряет все, скафандр сломается окончательно. И если героя (или противника) немедленно после этого, за несколько минут, не поместят в закрытое, теплое и снабженное кислородом помещение, он умрет.

Тазер лишает жертву сознания на несколько минут, но не повреждает жизненно необходимые функции скафандра. Никогда не забывайте его, когда идете на опасное дело.

Его скандальная жизнь

Кроме работы и образования, у вашего героя, скорее всего, есть хобби и – уж точно – какие-то убеждения. Хотя бы часть из них стоит продумать заранее. Во-первых, это сделает героя интересней. Во-вторых, это может помочь вам в игре. Обсудите с мастером интересы, увлечения, склонности и предпочтения вашего персонажа – от политических и религиозных до сексуальных и гастрономических. Тогда вам не придется кидать кубики на заявки вроде «готовлю настоящую шарлотку» (ведь хобби вашего героя – кулинария) или «вспоминаю, когда в этом году празднуют Дивали» (ведь ваш герой индуист).

Хобби марсиан не отличаются принципиально от современных. В музыке в основном популярен марсианский фолк (странное порождение левых политических идей) и глоу, новый музыкальный жанр, поклонники которого, глоуэры, – самая массовая музыкальная субкультура 2080-х. Их легко узнать по люминесцентным волосам, цветным (и иногда звуковым) татуировкам и привычке слушать то, в чем люди постарше отказываются признать музыку. Главное место встреч глоуэров – знаменитая дискотека «Oh my glob» и магазинчики одежды на главной модной улице Рэд-Сити – Ровер-драйв.

На Марсе есть популярные бейсбольные, футбольные, крикетные команды и вообще спорт на любой вкус – включая, конечно, гонки роверов (они нарушают ТБ), альпинизм, гравибол под куполом и неожиданно популярный гольф на поверхности.

Если говорить о менее распространенных увлечениях – то это театр (на Марсе один профессиональный театр и пара любительских), живопись, 3D-скульптура (произведения печатают на принтерах), публичные лектории при Университете, коллекционирование всего подряд. Очень многие растят дома цветы, бонсай или держат мелких домашних животных – рыб или ящериц.

И, конечно, кибернет. Как таковой кибернет – в том числе и текстовый – хобби, конечно, не назовешь. Им пользуются в большей или меньшей степени все. Но чемпионаты по кибериграм или киблоги обо всем на свете – это уже увлечение достаточно серьезное. Доступ к кибернету на Марсе не такой хороший, как на Земле, так что в Рэд-Сити и Штерфилде есть специальные к-центры, куда можно прийти и подключиться. А при них – и много других заведений.

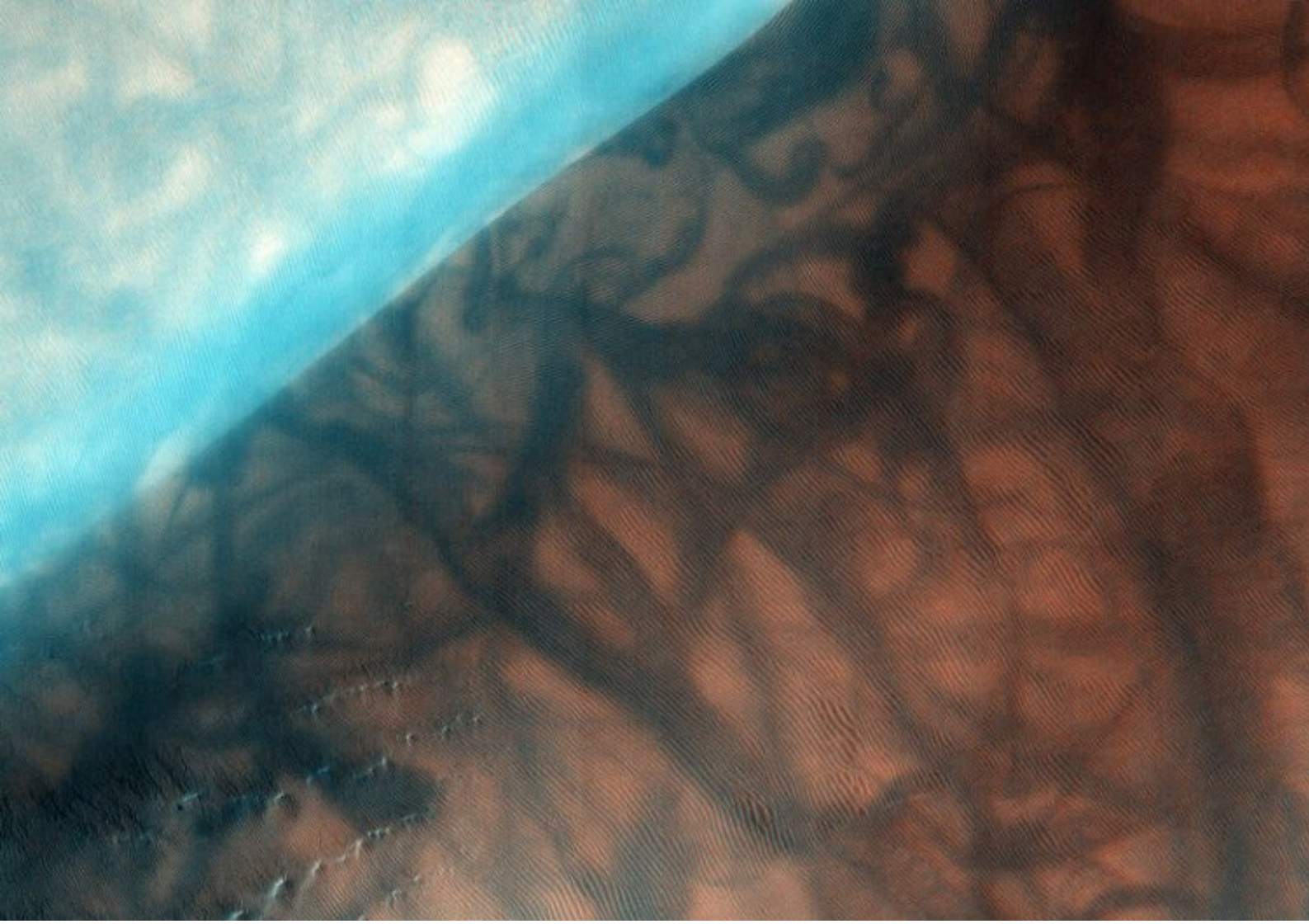
Но главное, что делают в сети – спорят. В реальности это тоже делают: в клубах, боулингах и кафе (где могут, конечно, иногда налить из-под полы и алкоголь). Для споров тем хватает. Главные дискуссии, конечно, политические: конгресс или Администрация, ООН или движение неприсоединения. Много спорят об альтернативе, то есть модификациях. Но есть и другие темы. Как относиться к внешней беременности, когда плод вынашивается в медицинских условиях, а не женщиной? На Марсе так поступают все чаще, но многим это не по душе. Что делать с модификацией домашних любимцев? Она уже встречается, но многих смущает. Как поступать с групповыми браками, которые на Марсе редкость (но встречаются на Луне)? Как далеко можно зайти в создании искусственного интеллекта, хотя пока это и запрещено законом? И, конечно, спорят о терраформировании: в его физическом, социальном и биологическом смысле.

Воспоминания

Наконец, у вашего героя есть то, что есть у всякого человека – прошлое. И в этом прошлом скрывается много интересного. Используйте воспоминания о нем, как флэшбэки в фильмах или сериалах.

Каждый пункт любой из выбранных вами детективных способностей вы можете потратить на флэшбэк, небольшую вставную сцену из прошлого вашего героя. Такое воспоминание может помочь вашему герою получить важную информацию, объяснить, откуда у него взялись необычные умения, или обосновать связь с тем, с кем у него на первый взгляд не должно быть ничего общего. Но помните, что каждый флэшбэк – это воспоминание о каких-то важных событиях. Необычное прошлое может обернуться проблемами в будущем.

Израсходованное на личный флэшбэк очко теряется. Но оно сразу же восстановится, если в прошлом вашего героя будут фигурировать и герои других игроков.



Детектив: модификации и связи

Выбрать профессиональные навыки или хотя бы один навык вашему герою вы должны обязательно: не может быть детектива без высшего образования, в Подразделение просто не возьмут того, кто не умеет вовсе ничего полезного.

Но характеристики вашего героя, которые будут описаны ниже – модификации и связи, – совершенно необязательны. Большинство детективов Подразделения не имеют ни физических, ни генетических модификаций. Также точно большинство из них не связаны никакими серьезными отношениями с теми или иными силами на Марсе.

Вы можете использовать идеи, которые мы предлагаем, или (посоветовавшись с мастером) придумать какие-то другие модификации или связи для вашего героя. Но главное, что вы можете вовсе их не брать. А поскольку каждая модификация и в особенности каждая из связей привнесут в жизнь героя не только радости, но и сложности, отказ от них – вполне равноценный выбор.

Модификации

Как уже было сказано выше, они бывают двух видов – генетические и физические. Ваш герой может иметь либо те, либо другие. Чисто теоретически он может, конечно, иметь и те, и другие, но это встречается крайне редко. Если хотите, обсудите этот вопрос с мастером. Мы предполагаем, что вы можете выбрать для героя не больше 3 (в отдельных случаях – 4) имплантов или одну группу генетических модификаций. Или вовсе их не брать.

Вы должны быть готовы к тому, что у героя с модификациями могут возникнуть в работе некоторые проблемы. Идеи движения «Естественность» достаточно популярны, да и обычную ксенофобию никто не отменял, так что многие марсиане относятся к альтерам с недоверием.

Генетические модификации

Можно установить себе отдельный имплант, но нельзя сделать одну генетическую модификацию – это экономически нерентабельно. Поэтому генетические модификации всегда проводятся группами или, как это еще называют, «пакетами». В случае, если ваш герой проходил модификацию на Земле, они могут быть очень разными, но на Марсе наиболее популярны три (или три с половиной) пакета. Сам герой, впрочем, выбора не совершал – за него все решили родители еще в фазе эмбрионального развития.

Цена от ¢326.700

Самый старый из пакетов модификаций – **группа А** (иначе ее называют просто «Первое поколение»). Впервые этот пакет был реализован около 40 лет назад. Внешне альтеры группы А почти не отличаются от обычных людей (по крайней мере пока не выходят из купола без скафандра). Но их модификации несовершенны. Дышать на поверхности Марса без маски они могут не больше часа, да и многих других возможностей более поздних пакетов у них нет. К сожалению, проведенную один раз генную модификацию изменить нельзя. В последние десять лет модификации этого типа не проводятся.

Цена от ¢373.500 или от ¢408.600

Группа В («Второе поколение») – самый распространенный на Марсе тип модификаций. Первые эксперименты с ним проводились на Земле и были начаты примерно 30 лет назад. Но после жесткого запрета генмодификации в большинстве земных государств в 2074 году они делаются только в космосе, в том числе и на Марсе. Чаще всего на планете встречаются два пакета – «Полевой работник» и «Эксперимент Дельта», и именно с ними связаны основные страхи. Дело в том, что модификации группы В хорошо заметны: у всех без исключения альтеров этого поколения «кошачьи» глаза с сужающимся зрачком. Кроме того, прошедшие модификацию «Полевой работник», как правило, заметно крупнее среднего – около 195-205 сантиметров ростом и с мощной фигурой, а прошедшие модификацию «Эксперимент Дельта» отличаются искусственными, слишком симметричными чертами лица (и, как говорят втихомолку, часто страдают ментальными расстройствами). Пакеты создавались с разными целями. Популярный вариант «Полевой работник» замышлялся как своего рода идеальный шахтер и инженер. Устойчивый слух предполагает, что и как идеальный солдат, хотя на практике до этого дело не дошло. Более редкий «Эксперимент Дельта» те же слухи считают попыткой создания кого-то вроде телепата. На самом деле скорее идеально приспособленного для марсианских программ корпоративного сотрудника – то есть чего-то гораздо более пугающего.

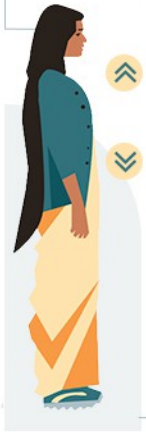
НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЕННЫЕ ТИПЫ МОДИФИКАЦИЙ НА МАРСЕ (2082 ГОД)

ПЕРВАЯ ВОЛНА

разработки 2041-2072 г.г.

52%

генномодифицированных



Средний рост - 175-185 см.

Средний вес - 65-80 кг.

ОСОБЕННОСТИ:

Пакет адаптаций
Усиление иммунитета
Приспособление к перегрузкам

ВТОРАЯ ВОЛНА

тип "Полевой работник"
в разработке с 2053 г.

24%

генномодифицированных

Средний рост - 195-205 см.

Средний вес - 85-100 кг.

ОСОБЕННОСТИ:

Пакет адаптаций
Марсианский пакет
Улучшение зрения
Увеличение силы
Усиление иммунитета
Повышенная регенерация
Устойчивость и баланс

ТРЕТЬЯ ВОЛНА

тип "Эксперимент Дельта"
в разработке с 2053 г.

7%

генномодифицированных

Средний рост - 180 см.

Средний вес - 72-76 кг.

ОСОБЕННОСТИ:

Пакет адаптаций
Марсианский пакет
Улучшение зрения
Усиление иммунитета
Метеочувствительность
Внешняя модификация
Контроль сна
Устойчивость и баланс

ТРЕТЬЯ ВОЛНА

в разработке с 2068 г.

17%

генномодифицированных

Прогноз роста - 175-190 см.

Прогноз веса - 65-90 кг.

ОСОБЕННОСТИ:

Пакет адаптаций
Марсианский пакет
Усиление иммунитета

ОПЦИОНАЛЬНО:

Улучшение зрения
Увеличение силы
Устойчивость и баланс
Повышенная регенерация

Цена от ¢510.800

Наконец, **группа С** («Третья волна») – последнее поколение генетических модификаций. Полноценные эксперименты с ним начались только 14 лет назад, поэтому эти пакеты встречаются преимущественно у подростков и детей. (Если вы хотите, чтоб ваш герой принадлежал к группе С, его придется сделать очень молодым человеком и объяснить, как он попал в самые ранние исследования, шедшие до массового запуска этой группы модификаций). Наиболее совершенные из всех генетически измененных альтеров, они создавались уже с учетом общественных настроений и внешне от большинства людей не отличаются. Но если их родители включили в пакет увеличение физической силы, то тела альтеров будут больше обычного, а улучшение зрения все так же предполагает «кошачьи» глаза.

Наиболее популярные особенности

На схеме выше отмечены основные особенности популярных модификаций. Создавая героя, вы можете ориентироваться на эти списки или корректировать их по своему усмотрению, согласовав этот вопрос с мастером – возможно, ваш герой был результатом каких-то редких экспериментов. Но все же большинство генномодифицированных альтеров попадает под эти параметры. Расскажем коротко о каждом из них.

Пакет адаптаций приспосабливает организм к климату и атмосфере Марса, что позволяет ходить по поверхности без скафандра и кислородной маски (в случае первых версий – около часа, начиная со второй волны – сколько угодно).

Марсианский пакет улучшает координацию в условиях местной гравитации, однако и в приближенных к земным условиях человек чувствует себя вполне нормально. На Марсе, впрочем, чисто земные условия не встречаются: даже в куполах с псевдогравитацией уровень поддерживается на значении примерно среднем между Марсом и Землей.

Приспособление к перегрузкам позволяет альтеру нормально чувствовать себя при перегрузках до 12g. Часто встречается в модификациях первой волны. Со второй волны в предназначенных для Марса пакетах не используется, но часто встречается у альтеров с Луны, станции Ньямба или астероидов.

Усиление иммунитета и выносливости спасает альтера от практически любых инфекций. Кроме того, он существенно меньше утомляется.

Улучшение зрения изменяет глаз альтера по образцу кошачьих. Благодаря этому человек лучше видит в темноте и в неярком естественном освещении Марса, но несколько хуже при ярком свете.

Увеличение физической силы укрепляет мышцы и кости альтера. Благодаря этому его сила увеличивается – не сверхчеловечески, но примерно до уровня профессионального тяжелоатлета. Модифицированные мышцы не атрофируются в условиях марсианской низкой силы тяжести. Обязательная часть пакета «Полевой рабочий».

Повышенная регенерация ускоряет заживление ран и повреждений. В среднем скорость заживления увеличена примерно вдвое.

Устойчивость и баланс улучшаются еще одним пакетом модификаций. Он позволяет выполнять в марсианских условиях эффективные прыжки, бег и акробатические кульбиты; кроме того, в обычной жизни пакет повышает чувство баланса, так что такой человек может, например, без затруднений пройти по канату.

Метеочувствительность подсказывает модифицированному о приближении пылевой бури или вихря благодаря тем же принципам, которые позволяют земным животным чувствовать изменение погоды.

Контроль сна позволяет альтеру обходиться минимумом сна – скажем, неделю спать по два часа в день без потери работоспособности; после длительных периодов малого сна нужно будет пару дней высыпаться.

Внешняя модификация – характерная только для «Эксперимента Дельта» особенность, формирующая строение тела и лица по канонам золотого сечения. Не оправдала себя (такие лица с непривычки скорее смущают, чем привлекают) и в модификациях третьей волны, в отличие от всех перечисленных выше вариантов, никогда не применяется.

Физические модификации

Физические модификации, проще говоря, импланты – дело совершенно другое. Пакетами их не ставят. Во-первых, дорого. Во-вторых, что важнее, установить несколько имплантов за один раз – дело непростое, потому что для вживления требуется операция под наркозом, которую лучше не затягивать. Поэтому, как правило, больше одного импланта за год не ставится – разве что это экстренно необходимо из-за того, что человек попал в аварию.

Собственно, первые импланты и были разработаны прежде всего как усовершенствованные протезы. И сегодня на Земле чаще всего их носят люди, которым импланты выписали врачи. Проблема лишь в том, что физические модификации довольно дороги, и далеко не всякая страховка их покроет. Но нередко в этом случае можно заключить соответствующий контракт с корпорацией – именно так и поступили очень многие марсианские альтеры с физическими модификациями.

Вы можете выбрать для вашего героя 3 или 4 импланта; желательно при этом руководствоваться логикой – не всякое сочетание модификаций разумно. Ниже мы приводим список самых популярных имплантаций на Марсе, но ничто не мешает вам выдумать и еще какую-нибудь. Единственное, что мы не рекомендуем делать – выдумывать имплантации, которые увеличивали бы интеллектуальные и когнитивные способности или память. Импланты, как и генетические модификации, могут влиять только на тело вашего героя, но не на его мышление (во всяком случае, не напрямую, потому что, конечно, наличие имплантаций или генетических изменений не может вовсе не наложить отпечатка на мышление человека).

Бионические протезы

Наиболее распространенный тип имплантов – замещение потерянных органов (рук, ног, глаз и так далее). Обычный бионический протез по функционалу принципиально не отличается от своего природного прототипа – ни в лучшую, ни в худшую сторону. Благодаря встроенному микро-М-двигателю в подзарядке они не нуждаются. Именно бионические протезы наиболее популярны на Земле. Но на Марсе многие предпочитают ставить что-то более специфическое.

Шунты

Устройства, встраиваемые непосредственно в мозг носителя. Наиболее популярны три варианта.

Цена от ¢12.000 **Шунт связи** – имплантированный радио- и киберприемник. Позволяет постоянно поддерживать связь, определить местоположение носителя со спутника. При надевании скафандра может быть соединен с экраном шлема и транслировать на него изображение.

Цена от ¢27.000 **Шунт управления техникой** – позволяет носителю напрямую подключаться к управлению роботами и другими машинами. При этом можно находиться внутри машины, а можно и сидеть в офисе и управлять ей на расстоянии, в зависимости от типа устройства. Управляющий устройством перестает воспринимать что бы то ни было собственными органами чувств – ему транслируются соответствующие данные машины.

Цена от ¢1.500 **Шунт киберпространства** – позволяет напрямую выходить в виртуальное пространство. Шунт есть у многих состоятельных марсиан, недавно эмигрировавших с Земли, потому что там кибернет популярен. На Марсе, однако, кибернет только появляется, так что шунт бесполезен почти везде (вы можете взять его четвертым имплантом, если это нужно для биографии героя).

Первая установка любого шунта требует достаточно сложной хирургической операции, но потом их можно заменять даже без наркоза. Правда, без услуг врача все равно не обойтись.

Независимые модификации

Модификации, отличающиеся от обычных бионических протезов, но все же не зависящие от дополнительного М-двигателя – им хватает того маленького, который встроен в них. Имплантаций такого рода очень много. Чаще всего встречаются замены глаз – и нередко на них идут даже люди, которые по медицинским причинам в протезировании не нуждаются.

Цена от ¢27.000 **Имплантация глаз: улучшенное зрение** – вживление в глаза высокотехнологичных линз. Благодаря этому человек видит дальше, яснее, лучше различает предметы в темноте или в слабом марсианском освещении. Кроме того, эти линзы являются одновременно и линзами дополненной реальности. Устанавливаются на оба глаза, ухудшают способность различать цвета.

Цена от ¢40.000 **Имплантация глаз: микроскоп** – полная замена одного глаза на устройство, позволяющее видеть микроскопические объекты, а также в инфракрасном или ультрафиолетовом диапазоне (надо переключать поворотом имплантом). При этом полностью утрачивается способность различать модифицированным глазом цвета. Исключает модификацию улучшения зрения.

Цена от ¢14.000 **Система жизнеобеспечения** – развитая версия кардиостимулятора. Встраивается в грудь и, если приборы показывают, что носителю это необходимо, вбрасывает ему в кровь необходимые вещества и поддерживает работу органов. Конечно, это происходит, если его ранили. Но чаще имплант ставят не те, кто много рискует, а больные диабетом или пороком сердца. Сам прибор работает долго, а вот вещества конечны и могут портиться. Поэтому время от времени систему надо заряжать заново (для чего на груди оставляют маленький люк).

Цена от ¢40.000 **Имплант точности** – полностью повторяет обычную кисть руки, проводит нервные сигналы (то есть герой не теряет чувствительности), но при этом позволяет совершать действия с хирургической точностью. Полезно врачам, химиками, физикам, работающим с М-двигателями, и прочим ученым. Не совмещается с Имплантом шахтера (см. ниже) и Физическим укреплением. Обычно парные импланты можно взять как одну модификацию, но в данном случае каждая имплантированная рука считается отдельно.

Энергозависимые модификации

Импланты, которые в силу энергоемкости нуждаются в чем-то помощнее микродвигателя. Для их установки прежде всего нужно дополнительно имплантировать источник питания.

Цена от ¢21.000 **Встроенный М-двигатель** – вживляется в спину и оснащается универсальными разъемами. К нему можно подключить разнообразную технику – от ровера и робота до отбойного молотка и экзоскелета (в принципе – хоть чайник, все что угодно, чему нужно энергии меньше, чем роверу). Ученые говорят, что М-двигатели не взрываются и не излучают. Кажется, этого действительно никогда не происходило.

Встроенный двигатель обязательно ставится тем, кто нуждается в протезировании двух частей тела (не говоря уже о большем их числе). Но поскольку ресурса у него при этом хватает и на гораздо большие задачи, многие не ограничиваются простыми бионическими протезами.

Цена от ¢32.000

Дыхательная система – полностью заменяет дыхательный аппарат человека, благодаря чему он получает возможность дышать на поверхности планеты без кислородной маски и меньше устает. (Еще он, например, не может быть задушен, хотя вряд ли вам это понадобится.) Но дыхательная система затрудняет речь – герой вынужден будет изъясняться только короткими фразами, а о пении и подавно можно забыть. Кроме того, с таким имплантом человек постоянно издает звук, напоминающий негромкую работу кузнечных мехов. Но если вы фанат «Звездных войн», это не такой уж и минус!

Цена от ¢73.000

Физическое укрепление – замена плеч, предплечий и части спины (но не кисти рук) человека на механизмы с увеличением его физической силы примерно вдвое относительно среднестатистической (помните, что на Марсе человек в принципе может поднять больший вес из-за примерно втрое меньшей силы тяжести). Может ставиться на одну руку и половину спины и давать, соответственно, ограниченное увеличение силы. В любом случае человек при этом теряет в ловкости и гибкости (не очень сильно, если имплантирована одна рука, и очень сильно – если две). И, конечно, в тактильных ощущениях, потому что эти импланты, как правило, не передают нервных сигналов.

Цена от ¢32.000

Имплант шахтера – популярная модификация, заменяющая кисть (как правило, одну) и предплечье человека на многофункциональный набор выдвигающихся инструментов. Прежде всего – нужных для шахтерской и инженерной работы, но в принципе любых (кроме, конечно, оружия). Среди прочих инструментов есть и копия обычной руки, но довольно несовершенная – можно держать вилку, но с листом бумаги, волосом или иголкой уже возникнут проблемы. С другой стороны, для этого есть три типа пинцетов, верно?

Импланты

- **Бионические протезы**
- **Шунты**
  - Шунт связи
  - Шунт управления техникой
  - Шунт киберпространства
- **Независимые модификации**
  - Глаза: улучшенное зрение
  - Глаза: микроскоп
  - Система жизнеобеспечения
  - Имплант точности
- **Энергозависимые модификации**
  - Встроенный М-двигатель
  - Дыхательная система
  - Физическое укрепление
  - Имплант шахтера
  - Имплант скорости
  - Имплант устойчивости

Цена от ¢27.000

Имплант скорости – заменяет ноги и некоторые части спины человека на специальные протезы, позволяющие ему бежать быстрее и дольше. Это распространяется не столько на спринтерский, сколько на стайерский бег (скорость до 25 километров в час можно поддерживать и полдня), хотя и быстрый короткий рывок сделать тоже можно. Для успешного долгого бега необходимо развитое дыхание (то есть герой должен тренироваться) или имплантированная Дыхательная система. Не совместим с Имплантом устойчивости и Физическим укреплением.

Цена от ¢22.000

Имплант устойчивости – заменяет ноги на специальные роботизированные протезы с выдвигающимися частями, которые позволяют закрепиться в почве. Благодаря этому приобретается очень большая устойчивость и возможность работать в открытом космосе. Имплант особенно популярен среди работающих на астероидах, но и на Марсе встречается, так как при помощи него легче выйти из пылевой бури и уверенней чувствуешь себя при марсианской силе тяжести. Не совместим с Имплантом скорости.

Связи

С имплантами или без, за свою жизнь ваш герой мог обзавестись какими-то связями. Собственно, это без сомнения с ним случилось – и вы, описывая мастеру краткую биографию вашего героя (можете представить ее, например, в виде CV для приема на работу в Подразделение), одновременно можете определить те сферы, в которых у героя есть знакомые.

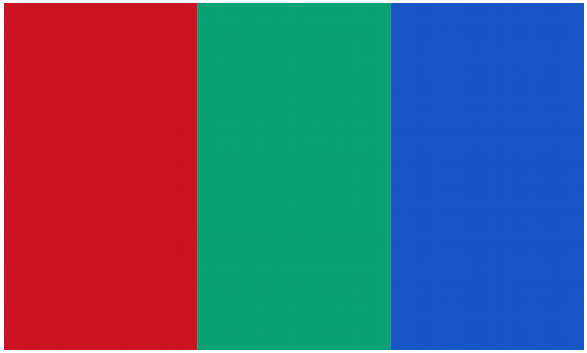
Но некоторые связи прочнее других. Возможно – хотя совсем не обязательно, – ваш герой связан с какой-то из влиятельных сил, действующих на Марсе. Возможно, он даже некоторым образом работает на нее или преследует ее интересы. Большой плюс для вашего героя тут состоит в том, что он может рассчитывать на помощь соответствующей группы – информацию, сговорчивость, иногда даже силовую поддержку. Нередко он может получать от нее и какие-то деньги, а лишняя пара тысяч кредитов еще никому не вредили.

Но есть и минусы: в некоторых случаях такого героя в Подразделении будут считать двурушником, так что ему придется скрывать свои связи. Кроме того, за помощь герою эти могущественные силы ждут, естественно, каких-то ответных услуг. И если герой их не окажет, отношения могут быть разорваны.

Разумеется, никто не потребует от героя совершать что-то совершенно противозаконное. Даже если он подрабатывает на одну из криминальных группировок Марса, никто не захочет, чтоб он скрыл убийство или помог бежать преступнику. Но, например, информация из Подразделения может стоить очень дорого, и многие не против ее получить.

Политические связи

Флаг Марса, отражающий процесс терраформирования



Администрация

Самая невинная из всех связей детектива – это связь с Планетарной Администрацией. По сути, он в любом случае работает на нее, так что даже самый въедливый критик не сочтет это нарушением правил Подразделения.

Как правило, такого рода связь означает, что Администрация хочет использовать детектива для проверки его коллег. Настоящего отдела внутренних расследований в аварийной службе нет, но кто-то же должен выполнять эту работу? Ясно, впрочем, что остальным детективам такое сотрудничество не слишком понравится, так что лучше его не афишировать.

Марсианский конгресс

Сочувствие идеям конгресса не считается нарушением: всякий детектив вправе иметь политические взгляды, пока они не мешают работе. В свою очередь, конгресс ничего особенного от своих сторонников не требует. Конечно, будет здорово, если вы сообщите о каком-то замеченном вами проколе Администрации. Но никто не ждет, что вы это сделаете – так же, как никто не ждет, что вы перестанете покупать земную продукцию, хотя это и было бы похвально. Впрочем, и рассчитывать на очень уж большую помощь конгресса не приходится. Зато значок с 3D-принтером на скафандре откроет вам сердца многих свидетелей, которые в противном случае с детективом говорить не захотят.

Сообщества

Университет

Одна из немногих связей, которые можно даже оформить официально и не скрывать. Университет выдает гранты ученым, в том числе и работающим в Подразделении расследований. Помощь Университета может быть очень полезна, когда герою понадобится информация или теоретический совет. В обмен Университет хочет, чтоб на него работали. И иногда – чтоб ученым передавали кое-какую информацию из закрытых данных Подразделения. Конечно, когда-то она все равно попадет в Университет – в конечном счете Ректор заседает в Администрации. Но это будет так нескоро, а данные для статьи нужны прямо сейчас!

Индийцы и китайцы

Единственные этнокультурные общины, сформировавшиеся на Марсе, не всегда одобряют расследования в своей среде. Давно замечено, что, отвечая на вопросы «чужих» детективов, индийцы и китайцы как-то резко забывают английский, который по идее должны знать свободно. Со своими – в том числе и своими сотрудниками Подразделения – так вести себя не будут.

Правда, если вашего героя что-то связывает с одной из общин (например, он сам индиец или китаец), соплеменники могут ожидать некоторой предвзятости с его стороны. Да, нишадхи крышуют магазинчики, индийские программисты не всегда аккуратно платят налоги, а инженеры Син Чи Мэй приторговывают налево деталями роверов. Но это же не угрожает безопасности колонии в целом, верно, брат? А в ответ община будет готова щедро делиться сведениями – и не сомневайтесь, неформальные лидеры общин бывают чрезвычайно информированными людьми. Да и многие проблемы, особенно с молодежью, иногда проще решить, не доводя дело до ареста – хватит и разговора с родными. Правда, ТБ в такие вещи не вдается.

Первопроходцы

Первопроходцы Марса – несколько тысяч человек – и связанные с ними пионеры из числа ранних исследователей планеты представляют довольно замкнутую группу. Они, конечно, много общаются с самыми разными людьми, но круг из друзей был сформирован еще до массовой колонизации. Все первопроходцы

хорошо знакомы друг с другом. Это не значит, что у них непременно хорошие отношения, как не значит, например, и того, что они непременно поддерживают Администрацию, а не конгресс. Но все же старые знакомства много значат – и нередко предполагают и вполне определенные симпатии. В конечном счете Администратор Ульсен просто один из них.

Связи с пионерами могут быть очень полезны, потому что даже те из них, кто не занимает важных постов, продолжает пользоваться большим влиянием. Нет в этих связях и ничего криминального. Но приобрести их можно только двумя путями: ваш герой должен либо сам быть пионером, либо ребенком кого-то из пионеров, желательно родившимся до 2065 года. В первом случае от него будут ждать товарищеского участия, а во втором – видеть объект опеки и воспитания. Главное – это Проект, малыш!

Фермеры

Особый мир марсианских ферм, разбросанных по всей планете, закрыт для большинства посторонних. Его обитатели склонны к суровой этике и не любят чужаков (или во всяком случае не против изобразить это). Но уж если герой как-то построил связи с ними, то можно быть уверенным в их поддержке. Странным образом, хотя у фермеров нет никакой единой организации, они быстро передают информацию друг другу. И если детектив готов забыть о существовании самогонных аппаратов в фермерских куполах и чересчур массивных роверов в их гаражах, то и ему в ответ дадут какое-какую информацию. А уж если он сядет за стол с семьей фермера или привезет его детям игрушки из Рэд-Сити, то надежнее тыла, чем фермерский дом, ему не сыскать.

Организации

Корпорации

Самый очевидный из «добровольных спонсоров детектива» – большой бизнес. Но если на помощь родной общине, Университету или фермерам начальство еще закроет глаза, то работа на корпорацию – серьезное нарушение правил Подразделения. Конечно, ни для кого не секрет, что у каждой из корпораций есть свои люди в Службе аварийного реагирования, но такие связи не афишируются. Работа на корпорацию, как пра-

вило, очень доходна, сравнительно безопасна и вознаграждается не только деньгами, но и ценными сведениями. Однако и взамен они просят многого: информации обо всем, что может им угрожать или, напротив, быть полезно в бизнесе. Ну и, конечно, готовности прикрыть их проколы в случае чего. А такая утечка может иногда сорвать целую операцию Подразделения.

Банды

Далеко не каждая из преступных группировок Марса может позволить себе осведомителя в Подразделении. Тем не менее, таких людей безусловно имеет Фирма. Да и вообще – мало ли какие причины могут привести детектива к тому, чтобы наладить контакт с кем-то из марсианского преступного мира? Может быть, его сестра – заправила у Water brothers или его сын – активист-экорадикал. Вряд ли, конечно, кто-то будет работать с Мунгики, но, скажем, к «Естественности» кое-кто из детективов может относиться не без понимания. В любом случае, поскольку банды нельзя совсем уничтожить, многие из детективов считают, что иногда договориться с ними – не худшее решение.

Впрочем, мнение это едва ли стоит озвучивать публично, а детектив, уличенный в том, что не просто нашел информатора в банде, а работает на нее, столкнется с последствиями – от отставки до депортации и суда. Один раз такое случилось, когда поймали детектива, работавшего на нишадхов. Но как бы ни старалось Подразделение, найти крота Фирмы в собственных рядах оно пока не в состоянии.

Одиночки

Как уже было сказано выше, большинство детективов не имеют никаких особых связей с какими-либо марсианскими группами. Обычно это значит, что они лишены и связанных с этим плюсов, и проистекающих из этого минусов, и ничего более. Однако в двух случаях это обособленное положение имеет свои последствия.

Дрифтер – также иногда «шериф». Это прозвище, которое в Подразделении дают детективам, известным своей несговорчивостью. Тем, кто не просто не сотрудничает с корпорациями, бандами или этническими анклавами, но ведет себя в строгом соответствии с ТБ. Большинство детективов пройдет мимо подпольного бара (есть дела поважней), но не дрифтер – он вломится в него с тазером в руке.

Дрифтеров не так много и их хорошо знают не только в подразделении, но и в криминальном мире. Там они внушают страх: у этого есть свои минусы, но есть и плюсы, если использовать такое положение с умом.

Чечако – новичок, прибывший на Марс совсем недавно. Как правило, говорится о тех, кто не пробыл на Марсе полного марсианского года. Чечако еще не знает местных неписаных правил, а часто и необходимых для выживания приемов. Но зато он сохраняет связи с Землей, и это может быть для него немалым бонусом. В конечном счете запросить информацию с Земли несложно: сигнал идет самое большее около 22 минут. Но большинству детективов особенно не к кому там обратиться – а чечако старых связей еще не потерял.

В таблице рядом вы можете найти число связей, которые может иметь ваш герой. Ничто не мешает ему иметь связи и с индийцами, и с китайцами, или с двумя разными корпорациями. Исключения касаются лишь одиночек: дрифтер, естественно, не может иметь связей ни с кем, а чечако – только одну и не с фермерами (все остальные связи можно приобрести и за несколько месяцев, но не эту).

2 игрока	4 связи
3 игрока	4 связи
4 игрока	3 связи
5+ игроков	3 связи

Вы можете вложить все очки связей в одну или распределить их между несколькими по своему усмотрению. Каждый раз, когда ваш герой будет прибегать к услугам соответствующей группы (просить у них сведения, защиту, помощь в расследовании), одно очко связей будет расходоваться. Восстановить его можно будет двумя способами: оказав какую-то ответную услугу или сыграв какую-то сцену, показывающую, что связь с этой группой или кем-то из ее членов для героя – не пустой звук.

Марс

Четвертая планета активно осваивается уже несколько десятков лет, и к 2082 году следы людей на ней можно встретить повсеместно: если в каком-то интересном месте нет жилых куполов, то уж маленькая научная станция или хотя бы робот-наблюдатель найдется наверняка. Но в то же время плотность населения очень низка – около 0,7 человека на км², в то время как на Земле к 2082 году она составляет 69,5 чел/км². Естественно, люди на Марсе живут, как правило, не поодиночке, так что в некоторых областях на тысячи квадратных километров можно найти только роботов и метеостанции, в то время как в других люди могут жить не менее густо, чем в Лондоне или Мумбаи.

Рэд-Сити

42.7°S 70.0°E

Из без малого 10 миллионов марсиан больше 3 миллионов живет в Рэд-Сити. Часто его называют столицей Марса. Название это совершенно неточно, более того, с юридической точки зрения не существует и самого города. То, что марсиане (а в последние годы и земляне) называют Рэд-Сити, официально считается Колонией Эллада. Как и все прочие колонии, она прямо подчинена Планетарной Администрации.

Но Администрация физически расположена в той же Элладе, а численность населения колонии такова, что местные жители сумели выбить себе право выбирать мэра. Здесь же расположены и офисы корпораций, и Университет, и космодром Гюйгенса. Таким образом, Рэд-Сити (центральная часть Колонии Эллада, в которую входят все купола в пределах равнины Эллада) неизбежно должен был стать организационным, административным, научным и транспортным центром всех марсианских колоний.

Большинство преступлений, происходящих на Марсе, совершаются в Рэд-Сити или ближайших к нему районах. Если все же что-то случается за пределами равнины Эллада, детективы будут доставлены на место преступления специальным шаттлом самое большее за три часа. В пределах куполов Рэд-Сити, где

поддерживаются искусственная гравитация, приближенная к земной, и, разумеется, все необходимые условия для существования без скафандра, люди передвигаются в основном пешком, на велосипедах или монорельсах. Ездить по городу на роверах запрещено, да и не очень удобно, потому что Рэд-Сити состоит из трех уровней, только верхний из которых находится непосредственно под куполом, а два других – в слое марсианской почвы ниже.

Рэд-Сити – современный «умный город», который устроен так, чтоб жить в нем было удобно и безопасно. Он продуман так, чтоб не вызывать клаустрофобии, заставлен камерами (к которым детективы часто могут получить доступ), а каждый стол и каждое окно могут превратиться в экран. Коммы и браслеты жителей соединены в большую сеть, так что если кому-то становится плохо – об этом немедленно становится известно аварийной службе, и любой житель может подать сигнал «SOS» в случае, если что-то идет не так. Простую работу в городе – от уборки до управления велотакси – исполняют роботы. Все это нередко делает расследование в Рэд-Сити простым по меркам Земли. Но местные жители тоже знают, где живут, и настоящий преступник придумает, как остаться безнаказанным.

Старая колония

Район на севере Рэд-Сити, выросший на месте первоначальной научной колонии Эллада. Среди жителей наиболее известен, во-первых, тем, что тут расположена Планетарная Администрация, и, во-вторых, единственным на Марсе парком, куда каждый марсианин имеет право прийти раз в месяц (если только он не ученый и не сотрудник Администрации, как вы, детектив). Поддержание парка стоит сумасшедших денег, но выделяются они в основном из кармана ученых и бюрократов, а когда не хватает – добавляют корпорации. Парк – символ того, каким Марс должен стать через пару столетий, когда терраформирование будет хотя бы отчасти завершено. В остальном район совершенно неинтересный и заполнен офисными помещениями.

В числе этих помещений – офис Подразделения расследований. Он выходил бы окнами на парк, но, как и в большинстве зданий этого района, окон у него нет.

Центральные купола

Главный район Рэд-Сити, занимающий центр всех трех уровней города. Место жительства самых богатых марсиан (включая и сотрудников Администрации). Тут же – бесчисленные магазины, офисы корпораций, биржа, кибертеатры, обычный театр, концертный зал, Музей освоения Марса, где выставляют все, что достойно быть выставленным, включая и современное искусство, и многое другое. Словом, здесь живут богачи, а работают, заключают сделки, назначают свидания и развлекаются все без исключения. Увы, преступления здесь не редкость: зазевавшихся туристов, которые обычно живут в местных отелях, обчищают нишадхи, левое крыло конгресса устраивает протесты с камнеметанием на площади Гагарина, да и жизнь богатых колонистов бывает полна неожиданностей. И даже если вашему герою не случалось расследовать здесь дела, все равно он бывал в Центральных куполах не раз.

Little India

На нашем сайте вы можете найти карту монорельса Рэд-Сити в крупном разрешении

Гигантский район, охватывающий весь восток и заметную часть юга города. Здесь живут и работают обычные люди. Большинство здесь составляют индусы, так как представители двух других основных групп поселенцев, китайцы и американцы, сильно рассредоточены по шахтерским поселениям и фермам-куполам. Это придает жилым районам Рэд-Сити странный колорит: в еде здесь много специй, на улицах легко встретить индуистские процессии и жертвоприношения на маленьких алтарях (обычно – немного какой-нибудь еды, которую пытаются быстро унести роботы-уборщики) и постоянно звучат хинди и бенгали. Разумеется, все местные жители знают английский, да и вообще на самом деле в Литтл-Индии настоящих индийцев около 40%. Но настроение чувствуется.

Примерно половина всех преступлений на Марсе совершается в этом районе. Не стоит, однако, думать, что это какое-то очень уж небезопасное место – ведь уровень преступности на планете по земным меркам очень низок.

Если ваш герой недостаточно богат, чтоб жить в Центральных куполах (а зарплата детективов хотя и хорошая, но не настолько), скорее всего, он живет в Литтл-Индии и знает район довольно неплохо. Наверняка у него тут есть и любимые места. Будет здорово, если вы придумаете их сами и предложите мастеру.

ЛИНИИ МОНОРЕЛЬСА КОЛОНИИ ЭЛЛАДА
Марс, 2082
Линии монорельса
Границы районов
АБ
Название района
КОНТУР
Северная площадка шаттлов
Подъезды к космопорту
Офис Суперкарго
Частные склады
Кафе «Куато»
Зона досмотра
Склады
Администрации
БЭДУОТЕР
Планетарная Администрация
Экспериментальный парк
Подразделение расследований
Служба аварийного реагирования
Музей колонизации
СТАРАЯ КОЛОНИЯ
Jerome Devont
Parry LifeSpace
Constructions
Кибертеатр
Главное инженерное
управление
Mahavira banking
Ровер-драйв
Vogel AG
Xin Chi Mei Inc.
Биржа
Офис мэра
Смотровая
площадка
Площадь
Curiosity
Отель
Opportunity
Grok
Industries
ЦЕНТРАЛЬНЫЕ КУПОЛА
Молл Tuka-Tuka
Зал конгресса
Галерея
Айзека Эмори
Ресторан Glaze
A-Life
К-центр «Уммон»
Ресторан
«У Гриннела»
Концертный зал
Лапшичная
«Два мира»
Вторая
больница Эллады
Кафе «Свинья
и свисток»
Элладский
Университет
Главные
лаборатории
Центр
Спендера
Башня
кибервещания
УНИВЕРСИТЕТ
Tuka-Tuka inc.
Кафе «Сорго»
Прокат «Шесть
ведущих»
Gopher Team
Госпиталь
Егорова
Храм Бхаумы
ЛИТТЛ-ИНДИЯ
Театр
Общежития
новоприбывших
Южная площадка
шаттлов
Headpiece
Squad
Стадион
Клуб
“Oh my glob”

Университет

Анклав на юге города, со всех сторон окруженный Литтл-Индией, кроме северной части, примыкающей к Центральным куполам. Как несложно понять из названия, в этом районе расположен Элладский университет со всеми его учебными зданиями, лабораториями и кампусом. Практически все лаборатории Марса, если только они не принадлежат корпорациями, входят в структуру Университета, поэтому для удобства почти все из них, работающие в Рэд-Сити, расположены здесь же. Ваш герой, во-первых, может быть выпускником Университета – и это даже неизбежно, если он вырос на Марсе, так как другого учебного центра на планете нет. Во-вторых, даже если это не так, он нередко вынужден бывать в лабораториях: тут анализируют улики, проводят вскрытия и прочие необходимые для расследования экспертизы. Наконец, в этом районе расположена Вторая больница Эллады, куда, как правило, попадают пострадавшие от преступлений. Там же лечатся и раненые детективы.

Университет – довольно веселый и приятный район, потому что студенческая жизнь здесь не утихает, да и ученые иногда не прочь повалять дурака.

Космопорт и Контур

Космопорт Гюйгенса, иначе называемый просто «Хаб», расположен, конечно, за пределами Рэд-Сити: он приспособлен для посадки больших кораблей, которым нужна полноценная посадочная площадка. Но вокруг него – и вплоть до самой границы города – развернулся большой район, своего рода первый марсианский пригород. Его официальное название («Свободная торгово-таможенная зона Гюйгенс-Эллада-Марс») настолько непроизносимо, что все называют его просто «Контур» или, в ироническом ключе, «Тортуга».

По сути дела, это главный перевалочный пункт между Землей и Поясом астероидов, который активно колонизируется в последние годы. Добрая половина рейсов на астероиды летит через Марс. Так что в окрестностях космопорта выросли сотни складов, мелких гостиниц, юридических и врачебных приемных, банковских отделений и заведений, где никогда, никогда не наливают алкоголь. Клянусь Кришной, детектив!

В Контуре работают жители Марса. Но живут, развлекаются и ждут своего рейса в основном приезжие. Сойдя на поверхность, они поставили галочку в пункте «Я ознакомился с Техникой безопасности и обязуюсь выполнять ее», но большинство, увы, даже не заглянуло в файл. Так что Контур – это место, где нарушения ТБ стали обычным делом. Если бы дело ограничивалось регулярно разгоняемой подпольной торговлей, это не было бы проблемой. Увы, среди попадающих в этот район есть и те, кто нарушает закон всерьез – и это не только клерки, бегущие с Земли из-за обвинений в растрате, но и готовые влезть в драку будущие шахтеры, и скучающие контрабандисты и, конечно, бойцы Мунгики. К счастью, для того, чтоб выйти за пределы Контура, человеку нужно пройти серьезный таможенный контроль (товары проходят его еще на бортах кораблей) или иметь скафандр – Контур накрыт самостоятельным куполом, который только в паре мест стыкуется с другими. Так что в Рэд-Сити в целом преступность из Контура не расползается – но и в его пределах у детективов хватает головной боли.

Бэдуотер

Склады и гостиницы Контура плавно переходят в заводы колонии Эллада, а те – в стройки кратера Бэдуотер. Восток Рэд-Сити, по сути, еще не достроен. Он уже накрыт куполами, потому что строить под ними удобнее, и там уже создана полноценная атмосфера, но искусственная гравитация настроена еще не везде, а жителей почти нет. Правда, днем жизнь там кипит: роботы строят здания и копают подземные уровни, сотрудники Суперкарго готовят контейнеры к погрузке, туда и обратно мчатся монорельсы с туристами и командированными. Но это днем. А ночью здесь хозяйничают банды, в подпольных барах разливают самогон, «водные братья» дерутся с нишадхами, а люди Фирмы решают свои дела с контрагентами. Детективам тоже нередко приходится тут бывать – иногда разгонять нелегальные заведения, а иногда добывать информацию, которую не достать другими способами. Церемониться с вами тут в отличие от Контура никто не будет. Но зато есть шанс встретиться с кем-то незаметно для глаз окружающих: камеры в местных коридорах встречаются нечасто, да и людей не в пример меньше, чем в остальных районах.

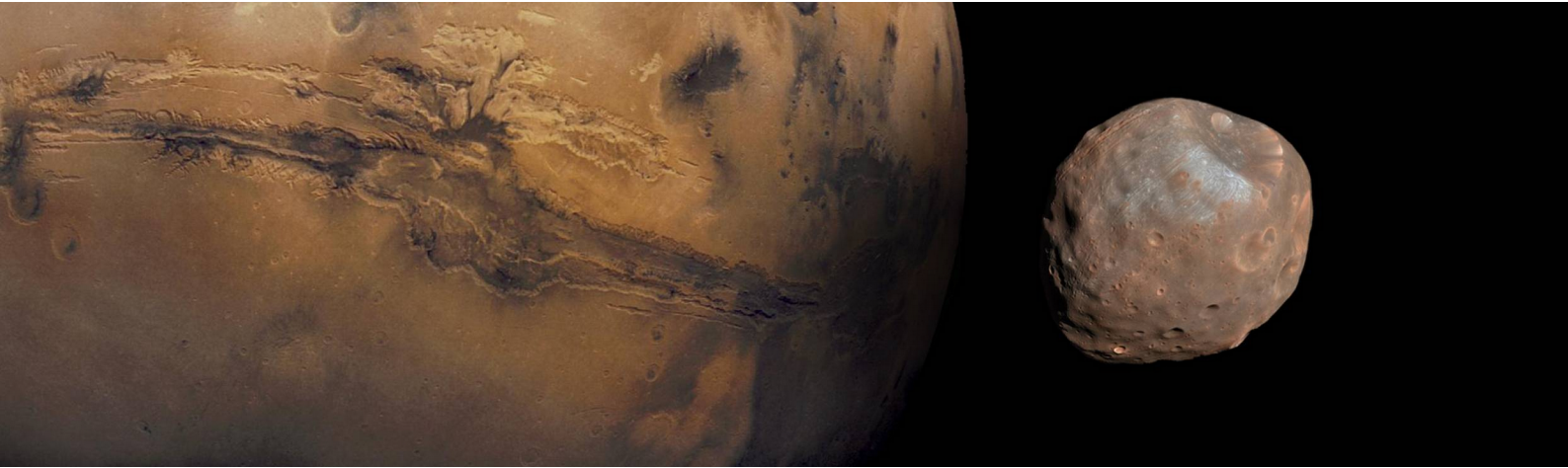
Однако население Марса не исчерпывается ни Рэд-Сити, ни даже его ближайшей округой, в которой живет еще около миллиона человек, работающих в колонии Эллада. Остается еще больше четырех миллионов, которые рассредоточены по всей остальной планете. Среди них есть самые разные люди, но три самые большие группы составляют шахтеры, фермеры и ученые.

Долины Маринер

Протянувшийся на три тысячи километров пояс шахт в долинах Маринер, принадлежащий на паях Администрации, Parry LSC и Xīn Chi Mei Inc. – вторая по освоенности часть Марса, если, конечно, несколько десятков куполов, расстояние между которыми иногда превышает сотню километров, можно назвать чем-то единым. Но даже если и нет, самая населенная часть долин, Штерфилд-125, с 240 тысячами жителей занимает второе место после Рэд-Сити. Для большинства марсиан это прежде всего место амбициозного проекта: Parry LSC строит там купола, используя естественный рельеф.

Хотя большая часть населения пояса – шахтеры, там есть и многие другие: врачи, журналисты корпоративных изданий, корпоративные менеджеры, школьные учителя. Словом, все, кто нужен для функционирования общества.

Фобос на фоне Марса. Темная полоса, пересекающая планету – долины Маринер



Есть там и свои преступники, а значит, детективам Подразделения нередко приходится навещать долины Маринер. Но для детективов эти места – вечная головная боль: мало того, что шахтеры – народ несговорчивый, так еще и корпорации не слишком любят посторонних. Постоянные трения со службой безопасности Xīn Chi Mei Inc. затрудняют и без того непростые условия расследования в местах, где человек с надувной палаткой и мобильным М-двигателем успешно может несколько дней прятаться в местных расселинах, где спутники бессильны, а чужаки не знают дороги.

Штерфилд-125

13.9°S 59.2°W

Второе по размерам поселение планеты нельзя назвать городом в строгом смысле этого слова. Это несколько сотен самостоятельных куполов – но расположенных очень близко друг к другу. Иногда это позволяет построить между ними подземные переходы, иногда для того, чтоб попасть из одного купола в другой, приходится проехать несколько сотен метров на ровере, надев сьют. С обеих сторон над ними на несколько километров возвышаются стены каньона Ио.

Штерфилд вырос на добыче полезных ископаемых, и добрые 80% города находятся под землей (для сравнения – в Рэд-Сити под землей около 57% площади). Часть этих помещений – просто вырубленные в скале полости, где продолжаются горно-рудные работы. Часть – вполне обжитые и хорошо обустроенные пространства, в которых сориентироваться несложно. Едва ли, впрочем, есть хоть кто-то, кто знает все проходы и помещения Штерфилда. Из-за постоянной работы шахтеров поселение постоянно растет вглубь и вширь, а корпорации (прежде всего, конечно, Син Чи Мэй) блюдут свои секреты. Впрочем, в глубине роботов встретить можно чаще, чем людей.

Ближе к поверхности и под куполами на ней тут можно найти все, что нужно нормальному городу на Марсе: школы, больницы, кафе, научные лаборатории, магазины и даже небольшой музей освоения долин Маринер. В нем же собирается и местный городской совет, избираемый жителями. Мэра в Штерфилде нет, но есть чиновники Администрации, которые решают все нужные вопросы вместе с советом и корпоративным руководством. Подразделение расследований тоже держит в Штерфилде одного постоянного сотрудника. Но нарушения ТБ тут случаются часто, так что детективы из Рэд-Сити летают в долины регулярно.

Большинство жителей Штерфилда – шахтеры и те, кто их обслуживает. Много альтеров, много китайцев из Син Чи Мэй, полулегальная добыча в близлежащем Лабиринте Ночи, возможность мгновенно разбогатеть, найдя удачные залежи, или вылететь в трубу, вложившись в неудачный участок, не гнушающиеся жесткими методами корпорации, контрабандисты и ровермены – все это делает Штерфилд-125 местом если не опасным (все-таки на Марсе планета всегда опаснее людей), то, во всяком случае, интересным.

Курри-курри

На австралийском языке авабакал это значит «начало» или «первый». А среди сотрудников Parry LSC, которые там живут и работают, австралийцев всегда было немало.

Курри-курри (иногда произносят как «карри-карри» или, шутки ради, как «карри-парри») – это главный проект корпорации в настоящий момент. Сейчас это большая стройка, но со временем она должна превратиться в самый большой по площади купол на Марсе – и самый высокий, потому что опираться он частично будет на верхние края одного из местных каньонов. Пока ничего этого нет, а есть расположенное на краю каньона корпоративное поселение, полностью подчиненное идеологии Parry.

Некоторые считают, что это самое комфортное место на Марсе. Не жилые отсеки, а настоящие домики, много зелени, велосипеды и электрокары, столовые и неприметные беседки, чтоб можно было спокойно подумать о своих проектах, спортивные залы и бассейны. Словом, все, чего может пожелать человек и на что он может рассчитывать, работая на одну из самых передовых корпораций мира. Но все это – только для парри и их друзей: полное равенство для своих, полное бесправие для чужих. Без электронного доступа, который на входе пропишут для вашего комма, велосипед здесь не поедет, обед не будет подан, а беседка не выдвинет для вас скамейку.

Сотрудники, впрочем, могут комм и не доставать: камеры, которые здесь везде, считают все необходимое по сетчатке их глаз. Тут глава корпорации и младший IT-специалист пользуются одним и теми же услугами, а деньги не в ходу: все услуги прописаны в контракте. Жить очень удобно, работать безукоризненно комфортно, но, по мнению многих, из-за тотального контроля чувствуешь себя неуютно. Местных, впрочем, все устраивает, к тому же преступления тут никогда не случаются. По крайней мере, так говорят.

Брэдбери-Пойнт

К Курри-курри примыкает – географически, инфраструктурно и идеологически – еще один корпоративный проект, так называемая Община Брэдбери-Пойнт. Совместное предприятие Эй-Лайф и Гоферов, это поселение работает на тех же принципах, что и Курри-курри. Но с совершенно иными целями. Брэдбери-Пойнт – не корпоративное поселение, а спонсируемый социальный эксперимент, начавшийся два года назад и идущий полным ходом. Все его население – альтеры, согласившиеся туда перебраться. Не обязательно сотрудники «Эй-Лайф» или «Гофер Тим», проект открыт для всех желающих. Жителям Брэдбери-Пойнта предоставляются серьезные скидки на последние модели имплантов и генетическую модификацию их детей, комфортные условия жизни и, конечно, полная безопасность. Но все данные их имплантов собираются – и, что важнее, изучается социальная динамика поселения. Как будет устроена жизнь людей, которые действительно приспособлены к жизни на планете? Брэдбери-Пойнт – испытательный полигон, и этого никто не скрывает, но испытывают тут (со всеми оговорками об «информированном согласии») не изобретения, а саму идею трансгуманизма. Многим это нравится. Но и в любом памфлете «Естественности» без Брэдбери-Пойнта не обходится – особенно после очень неудачного высказывания одного из общинников проезжему журналисту.

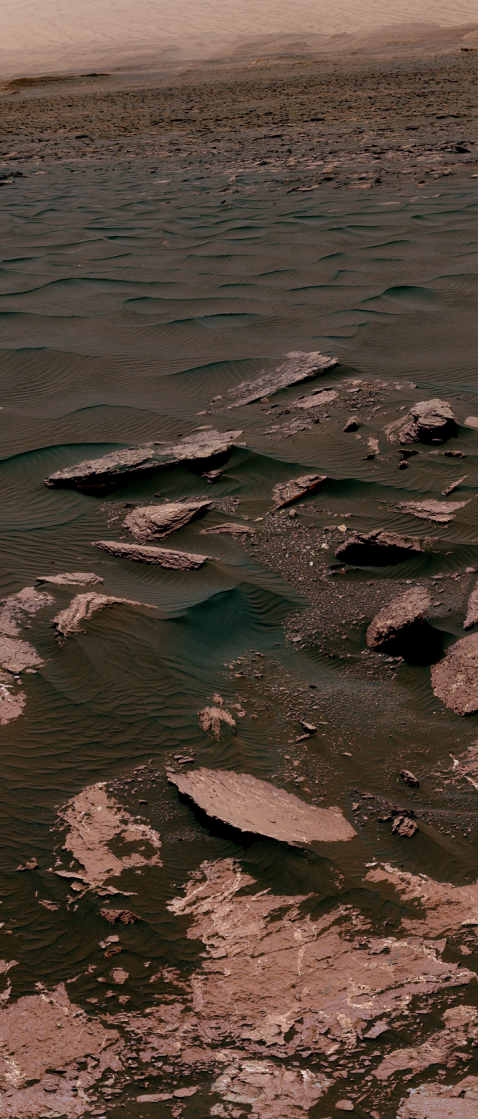
Он сказал: «Да, здесь делают марсиан».

Научные станции

Разбросанная довольно равномерно по всей планете сеть из трех сотен научных станций формально подчиняется Элладскому университету. Но на практике каждая станция живет довольно самостоятельно, а бывают они и совсем маленькие, с двумя-тремя сотрудниками, и очень большие, как, например, Центр терраформирования на **Большом Сирте** с тремя тысячами ученых и лаборантов.

8.24°S 69.3°E

Станции – это то, что делает красную планету зеленой. Главная их цель – терраформирование Марса, превращение его в место, где живут растения. О животных (и людях) пока речь не идет, но и нынешняя задача изрядно амбициозна. Впрочем, те, кто видел бесконечные поля лишайников и мхов на экваторе, знают, что мечта осуществима.



Нельзя сказать, что среди ученых на станциях часто происходят преступления, но все же это бывает. А детективов они любят немногим больше, чем охрана корпораций, так что расследование на том же Большом Сирте всегда идет непросто. А уж расследовать герметичный (в прямом смысле) детектив на какой-нибудь отдаленной станции – вызов даже для самых опытных сотрудников Подразделения.

Фермы

Даже многие марсиане не представляют в полной мере, насколько велика и разветвлена система марсианских ферм. Выращивать что-то съедобное (не говоря уже о ком-то съедобном) на планете можно только под куполом. Но Администрация щедро выделяет желающим землю и установки для генерирования куполов, искусственной гравитации и температуры. Лишь бы кто-то этим занимался. Работа фермера на Марсе – ад, хотя, конечно, в полях работают не люди, а роботы. И тем не менее это всегда игра на выживание. Во-первых, обогатиться тут так же легко, как и разориться. Во-вторых, одна поломка в генераторе температуры или защитном поле – и ты покойник, потому что помощь из Рэд-Сити прийти не успеет. И даже если сам ты спасешься, то сорго и свиньи перепада температуры могут не пережить.

Все это вкупе с обилием среди фермеров трудолюбивых китайцев и проникнутых романтикой протестантского фронтира американцев сделало мир ферм замкнутым и довольно опасным. Здесь не лезут за словом в карман, а в случае чего без разговора дадут по морде. Чужим на ферме делать нечего, а свои работают сутками напролет и не имеют ни желания, ни времени на общение с детективами. Те, кто расследовал преступления на фермах (увы, случающиеся нередко), в один голос говорят, что предпочтут в следующий раз иметь дело с Фирмой и шахтерами разом. Но, конечно, и с фермерами можно договориться: нужно просто знать подход.

Почва в кратере Гейл.
Разумеется, вырастить в ней можно только
что-то генномодифицированное, да и то в куполе

Кластер Мэйфейр

5.4°S
137.8°E

Вообще фермы на Марсе располагаются довольно разреженно. Одна заявка часто покрывает большую территорию, ведь каждый фермер рассчитывает на перспективу – в чем Администрация его всячески поддерживает. Однако есть одно крупное исключение.

Кратер Гейл располагается несколько южнее экватора, в более-менее комфортном по марсианским меркам климате. Он красив: большая чаша, в центре – высокое плато вокруг центрального пика. Когда-то именно сюда сел Curiosity, и это самый исследованный и самый старый фермерский район. Сразу несколько десятков давно розданных заявок граничат друг с другом, деля кратер и окружающие земли, как пирог. А вот большая часть плато до недавнего времени была ничьей, точнее, вмещала исследовательскую миссию, изучавшую эоловы процессы.

Миссия была свернута в 2081: на Марсе сыскались менее исследованные вопросы. Ее купол и инфраструктуру, оставшуюся без нагрузки, перекупила у Администрации только что пришедшая на Марс корпорация «Jerome Devont». И капитализировала две вещи – обилие и разнообразие фермеров вокруг и отдаленность от Рэд-Сити. Так вокруг пика Гейла поднялся кластер Мэйфейр.

Нечто среднее между пунктом проката техники, мегамоллом и агрогородком, Мэйфейр быстро стал самым важным сельскохозяйственным центром планеты. Здесь корпораты «Девона» и Туки-Туки скупают у фермеров их продукцию и продают им генномодифицированные семена, здесь «Девон» и Grok Ind. продают им роверы и чинят их роботов, тут есть офис Махавиры, готовый выдавать кредиты. Здесь же Администрация открыла школу-интернат имени Дж. Чэпмена, а Parry – клинику имени Дж. Парри. Были вопросы о космодроме: его Суперкарго строжайше воспретил, а вот площадку для шаттлов недавно открыли. Но главное, что тут есть, – это склады и их персонал. Административные, корпоративные, частные – как выкупленные фермами, так и сдающиеся. В паре-тройке из них найдутся и казино, и подпольные бары, торгующие алкоголем из местного сорго.

Мэйфейр не то чтобы не имеет постоянного населения, но это не столько жители, сколько персонал, работающий тут вахтовым методом. Зато посетителей здесь днем и ночью сколько угодно. Здесь продают урожаи и покупают удобрения, обмениваются новостями и ссудами, развиртуализируются после многих

месяцев неспешных разговоров на фермерских каналах. Тут танцуют, подключаются к кибернету, смотрят старые фильмы и спорят о политике. Марсианские фермеры не очень похожи на земных: у каждого за спиной диплом и годы работы в любых сферах: от космоса до медицины, от истории до китайской филологии.

И все же все они стали фермерами. Сами шутят об этом, нарочито разыгрывая Отцов-пилигримов или витиевато ругая на мандарине проливные дожди и летнюю жару, сами не верят – но иные выращивают в купольных теплицах уже десятый урожай. А тот, кто работает с землей, не может не чувствовать ее своей. Когда-нибудь, возможно, Мэйфейр станет третьим настоящим городом Марса – но его жители уже сейчас стали настоящими марсианами.

Спутники и корабли на орбите

Марс – вторая по освоенности планета Солнечной системы и третий по значению космический хаб после Луны и станции Ньямба на земной орбите. А это значит, что над его поверхностью постоянно кружат десятки, а чаще сотни космических кораблей. Это могут быть большие лайнеры, перевозящие на Марс туристов и новых колонистов, крошечные яхты (частью, конечно, принадлежащие контрабандистам), управляемые компьютерами грузовые баржи, исследовательские суда, отправляющиеся в Пояс астероидов – вариантов очень много, и это не говоря о суборбитальных шаттлах, летающих из Штерфилда в Рэд-Сити каждые полчаса, или нескольких сотнях спутников, среди которых некоторые иногда посещаются ремонтниками и исследователями. Каждый день тысячи людей поднимаются на орбиту и спускаются с нее.

Но Техника безопасности не действует за пределами планеты: на каждом корабле капитан сам решает, что можно, а что нельзя, руководствуясь только довольно широкими границами космического права. Убивать, конечно, нельзя негде. Но ничто не мешает принимать марсиан на борту лайнеров, где работают легальные казино и наливают разрешенный алкоголь. Нередко именно там заключаются и сделки, от которых потом сильно болит голова у детективов Подразделения расследований. А значит, время от времени им приходится наведываться и на орбиту – безо всяких полномочий, зато с ворохом вопросов.

Технологии

И жизнь на Марсе, и расследование на нем нередко зависят от современных технологий. Все их не опишешь (и вы вольны в ходе игры придумывать свои), но о некоторых сказать стоит.

М-двигатель

Главное достижение технологии 21 века. М-двигатели необыкновенно дороги в производстве, но имеют 50-летнюю гарантию, которая ни у одного еще не истекла. М-двигатели бывают как совсем маленькими, размером с монету, так и гигантскими, размером с небольшую комнату. Первые используются для коммов и прочей мелкой техники, благодаря чему вопрос кончающегося заряда в 2082 году больше не стоит. Большие – для космических кораблей, заводов и тому подобных вещей. На Марсе именно такие поддерживают энергетическую часть куполов, псевдогравитацию в них и фабрики корпораций. Стандартные М-двигатели, размером с толстую книжку, используются в роверах, небольших роботах, экзоскелетах и домашних устройствах. М-двигатель действительно не излучает, не нагревается и не взрывается, но может сломаться, если по нему, например, сильно ударить. Хрупкая штука.

Роверы

Основное средство передвижения на планете. Как правило, шестиколесный вездеход без кабины – человек сидит в скафандре сверху, в седле вроде мотоциклетного. Может перевозить 2-3 человек. Стандартные модели развивают скорость до 120 км/ч, особо улучшенные (и от этого нелегальные) – до 200 км/ч, но, разумеется, только на более-менее ровной поверхности. По наезженным, регулярным маршрутам роверы могут ездить и на самоуправлении, без участия человека – как давно уже ездит большинство машин на Земле. Но большая часть Марса еще изучена не столь тщательно, так что в незнакомых местах лучше взяться за

руль. На всякий случай каждый ровер оборудован не только ограничением скорости, но и поисковым маячком. Надо ли говорить, что члены Water brothers их удаляют?

В распоряжении Подразделения тоже есть несколько роверов, которые всегда можно одолжить. Но если ваш герой не чечако и не испытывает какой-то личной неприязни к выходу на поверхность, скорее всего, у него есть свой.

Роверы не взрываются (поскольку работают на М-двигателе), но катастрофы все равно происходят регулярно, потому что при падении с ровера на большой скорости велик риск повредить скафандр. Это марсианский эвфемизм слова «умереть».

Роботы

На Марсе живет примерно 10 миллионов человек – и несколько сотен тысяч роботов. В основном они неантропоморфные, ездят на колесах или гусеницах и снабжены множеством манипуляторов. Чаще всего роботы используются для строительства, шахтовых разработок и ферм, но встречаются и в операционных, и в научных лабораториях, и даже в школах – да и ячейки колонистов убирают обычно роботы. Искусственным интеллектом они не обладают, так как все его разработки были категорически запрещены еще в 2060-х. По сути, большинство роботов – смесь экскаватора, высокоточного станка и компьютера с чрезвычайно обширным и точным набором программ на все случаи жизни.

У каждого детектива в кармане лежит робот размером с ладонь: он подчиняется голосовым приказам и может искать любые улики, поддающиеся компьютерному анализу, а не осмыслению (скажем, он найдет следы крови, но никогда не поймет, что лежащий на полу платок – важная улика).

Стандартная модель поискового робота работает в трех режимах. При «Полном сканировании» он собирает пробы всех «чужеродных» (то есть отличных от нормального для этого региона Марса состава почв) «загрязнителей» в радиусе двадцати метров, проверяет по базе все найденные отпечатки пальцев и создает полную трехмерную копию места во всех диапазонах (включая, что важно, и тепловые следы). Это очень удобно, когда расследование идет на поверхности планеты. Но включить тот же режим, скажем, в людном кафе Рэд-Сити значит обрушить на себя и аналитиков шквал бесполезных сведений. В таком случае уме-

стен будет режим «Избирательного сканирования». В нем робот сам обращает внимание на следы крови, спермы, пороха и технических жидкостей имплантов. Помимо этого он создает базовую (то есть не слишком детальную) визуальную копию места, но более точечные проверки совершает только по указанию детективов. Наконец, в третьем режиме «Фотографического сканирования» робот только создает визуальную копию места. На практике этот режим используется в основном в случаях, когда разрешение на обыск помещения получить не удалось, но можно его осмотреть. Созданная копия потом пригодится для создания голограммы.

У роботов редко бывают сбои, и они довольно прочны. Но тоже могут испортиться, если по ним бить. Правда, иногда придется бить очень сильно.

Сьюты

Они же скафандры – самая характерная примета марсианской жизни. Даже под куполами, где без сьюта вполне можно обойтись, их часто носят, а уж наружу без них вовсе не выходят. Даже альтеры: пусть ты и можешь дышать на поверхности, сьют еще и греет, а никакие модификации не спасут от -80 по Цельсию.

Самые популярные сьюты на планете делает корпорация Grok Industries, а модель Grok 3 просто считается негласным «стандартом». Сьюты Grok действительно очень надежны, просты в использовании и комфортны. Классическая 3 модель более-менее универсальна, модель 3L – главная униформа марсианских шахтеров, а тяжелый скафандр 4V – по существу уже экзоскелет, совмещенный со сьютом. Есть даже экзотические версии вроде 4F, которая делается специально для гонщиков и ровермэнов (формально гонки запрещены, так что официально это просто «экспериментальный обтекаемый костюм»).

Но кроме Grok свои скафандры, делает и A-Life. В отличие от стандартных, они оборудованы не только климатической и дыхательной системой с минимумом дополнений (в Grok 3 это активная панель шлема), но и множеством дополнительных функций – от оказания первой помощи носителю до встроенного навигационного компьютера. Сьюты A-Life удобные, и, несмотря на солидную цену, их часто покупают – но только те, кому не нужно действительно долго работать на поверхности, потому что эти скафандры нуждаются в подзарядке воздухом каждые двенадцать часов.

Кое-что выпускают для своих нужд и Xīn Chi Mei Inc. (шахтерские сьюты разного, но обычно невысокого качества) и Parry (качественные и дорогие, иногда оснащенные прыжковыми ранцами и научными приборами «скафандры ареолога»), но особо популярными их не назовешь. Разумные люди выбирают Grok. Рекламщики даже предлагали сделать это слоганом корпорации, но руководство воспротивилось. Все и так в курсе.

Кибернет

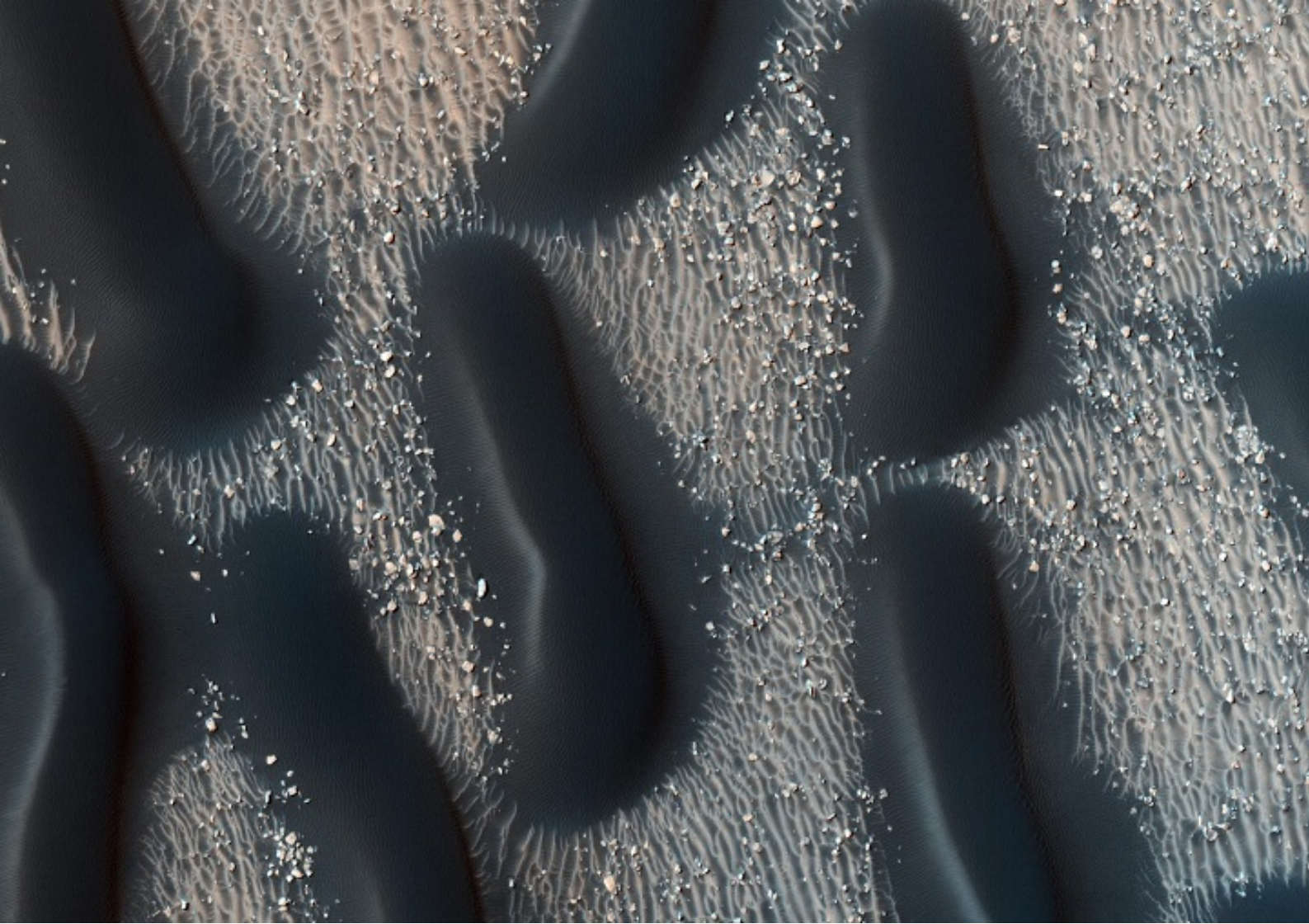
Виртуальное пространство, в которое человек может выйти при помощи специального шлема или шунта, позволяющему подключиться напрямую. Кибернет изобретен относительно недавно, но на Земле уже очень популярен и начинает вытеснять интернет в его старом виде. На Марсе, однако, к полноценному кибернету можно подключиться только в паре мест – в офисах A-Life или Gopher Team, в Университете, в станции на Большом Сирте или нескольких специальных платных центрах в Рэд-Сити. Пока же большинство марсиан довольствуются так называемым “текстовым кибернетом”, напоминающим улучшенный современный интернет – технологии позволяют без задержек передавать колоссальные объемы информации, так что индустрия игр сильно шагнула вперед, а в кибер-фильме зритель находится в прямом смысле в центре событий. Кроме того, благодаря спутникам текстовый кибернет на коммах доступен практически повсеместно.

Шаттлы

В отличие от больших космических кораблей, летающих между планетами и астероидами, шаттлы – это скорее аналоги самолетов или вертолетов: небольшие, вмещающие самое большее человек 50, летающие машины. Скорость у них очень большая, садиться они могут на любую ровную поверхность, так что для Марса они незаменимы. По некоторым маршрутам (Рэд-Сити – Долины Маринер – Большой Сирт) шаттлы летают по нескольку раз в день, по другим – пару раз в неделю или даже реже. В пределах поселений они не используются: как правило, и в Рэд-Сити, и в долинах Маринер ездят на магнитных монорельсах, а во вторых – и на роверах. Ну а в Большом Сирте по куполам просто ходят пешком.

Экзоскелеты

Нечто среднее между большим скафандром и роботом, в которого можно влезть и управлять им изнутри. Экзоскелет дает человеку возможность поднимать очень тяжелые грузы во время погрузки корабля, эффективно работать на шахте или просто ходить, несмотря на проблемы с опорно-двигательным аппаратом. В общем, полезная вещь. Кроме того, он позволяет очень хорошо ударить по кому-нибудь, так что службы безопасности корпораций любят экзоскелеты больше, чем стоило бы. Разумеется, использование экзоскелета против человека запрещено ТБ. Хорошая новость: табельный тазер детектива отрубает экзоскелет на несколько минут.



Внутренние документы Подразделения

Все, что было описано выше, в общих чертах известно любому марсианину – ну кроме совсем уж чечако. Но эта глава предназначена для тех игроков, герои которых давно работают в Подразделении – или для мастера, который собирается делать игру по «Марсу». Если ваш герой недавно в деле, ее лучше пропустить.

Ключевые персонажи

Марс – это не только места, но и люди. С некоторыми из них героям придется контактировать неизбежно, о некоторых нужно знать просто потому, что о них знают все. Рассказать обо всех значимых жителях Марса мы, конечно, не можем, но упомянем нескольких для примера.

Ингвар Ульсен, глава Планетарной Администрации, 62 года

Юрист, Клерк

Как правило, его называют просто «Администратор». Ульсен – конечная инстанция всех принимающихся на Марсе решений. Он действительно великолепный бюрократ; некогда, как говорят, он был хорошим астрофизиком, но уже два десятилетия не публикуется да и, судя по всему, не занимается исследованиями.

Хотя Администратор – большое начальство, герои могут встретиться с ним лично, потому что именно Ульсен подписывает разрешения («ордера») на обыски и допросы. Благодаря этому все в Подразделении знают, что он человек флегматичный, неторопливый, чудовищно въедливый, с обостренным уважением к чужой приватности и мрачноватым чувством юмора. Выбить из него ордер можно только в том случае, если собранные улики достаточно весомы – да и то лучше действовать через миз Пирс (см. ниже).

Ульсен – не политик по складу характера, но вынужден был им стать. Его непросто обмануть, крайне сложно рассердить и почти невозможно запутать. Есть лишь две темы, которые сгоняют безразличие с его лица: терраформирование, перед которым он преклоняется, и конгресс, который его раздражает.

Амрита Пирс, начальник Подразделения расследований, 47 лет

Клерк, Ареолог

Непосредственная начальница героев, многолетняя глава Подразделения и одна из первых марсианских детективов (координатор и наставник новичков Джеймс Сингер - ее бывший напарник). Миз Пирс – очень милая и добродушная дама, пока ее не разозлить. Она с радостью даст совет своим детективам, прикроет их от Администратора и другого марсианского начальства и постарается создать идеальные условия для работы. Но если детектив разозлил ее своими глупыми поступками, она вытрясет из него всю душу. За глаза в Подразделении ее называют «Бульдог».

Несмотря на индийское имя, которое, как правило, маркирует колонистов, Пирс – пионер и весьма неплохой ученый-ареолог, продолжающий по мере сил свои исследования. В этом качестве она тоже может дать героям советы, но (собственно, как и во всех прочих ситуациях) только если ее о совете попросят. В противном случае она сочтет неэтичным лезть в чужое расследование и просто будет ждать результатов.

Бруну Фонтеш Бикалью, Суперкарго космодрома Гюйгенса, 44 года

Экономист, Экономист

Самый молодой из членов Администрации и фактический министр экономики колоний, Бикалью – вероятный знакомый очень многих героев. Он привык вникать в мелкие детали работы космопорта, поэтому любое расследование в нем или рядом с ним неизбежно привлечет его внимание.

Бикалью – сын пионеров, но учился на Земле (серьезное испытание для уроженца Марса). Он действительно прекрасный экономист и последовательный сторонник либертарианства. Учитывая его положение, это создает некоторые проблемы: как известно, либертарианцы не одобряют вмешательство государства в бизнес, а для Бикалью это вмешательство – основная работа. И все же он находит общий язык с корпорациями и земными партнерами.

Для героев важно, что Бикалью веселый, хотя и чрезвычайно едкий человек. Он редко показывает свою злость, но достаточно обидчив, и поссорившийся с ним еще не раз может испытать на себе последствия этого. Кроме того, Бикалью страшно не любит, когда детективы «лезут не в свое дело», т.е. пытаются что-то расследовать в космопорте или каком-то другом из бесчисленных владений Суперкарго.

Матеус Хаке, мэр Рэд-Сити, 39 лет

Врач, Космосоциолог

Тот факт, что молодой немец Хаке прошел в мэры Рэд-Сити благодаря голосам района Little India, говорит о многом. Хаке действительно не только избранный мэр крупнейшего города Марса и видный член конгресса, но и замечательный дипломат и политик. Многие считают, что будь Марс государством – Хаке был бы его главой. Пока до этого дело не дошло, однако уже сейчас он пытается наладить связи с Подразделением.

Все прекрасно понимают, что, даже если конгресс каким-то образом победит Администрацию, Подразделение расследований никуда не исчезнет. Самое большее – его переименуют в Марсианскую полицию и передадут в подчинение избранным властям. В то же время Подразделение с его хорошо обученными сотрудниками и великолепным архивами остается лакомым куском для сторонников конгресса. Так что Хаке откровенно (но мило) обхаживает детективов, стараясь ненавязчиво перетянуть их на свою сторону.

Хорошие отношения с ним поддерживать несложно, а польза от них большая – к слову мэра в Рэд-Сити прислушиваются. А вот если детективы начнут серьезно нарушать права марсиан (даже если с точки зрения ТБ они и будут правы), то наживут себе в лице Хаке опасного врага.

Итон Глоу, Главный инженер колоний, 71 год

Инженер, Ареолог

Самый незаметный из членов Планетарной Администрации, мистер Глоу распоряжается бесчисленными ресурсами и командует тысячами людей так, что на это почти никто не обращает внимания. Новозеландский акцент, поношенный сьют, ровер от Grok – Главный инженер выглядит вполне обыкновенно и совершенно по-марсиански. В своих предпочтениях и даже политических взглядах он подчас больше похож на колониста. В действительности Глоу – 87-ой человек, ступивший на Марс, один из создателей плана терраформирования «Новый воздух» и второй человек на планете после Администратора.

Героям вряд ли часто придется сталкиваться с инженером Глоу лично. Во-первых, он почти всегда не в офисе: если не на очередной стройке, то на инспекции, а если нет – толкает где-то речи (сам Главный инженер не раз говорил, что ненавидит это делать, но все равно берется выступать – в отличие от осталь-

ных членов Администрации). Во-вторых, особых причин, по которым он лично может понадобиться в расследовании, почти нет. Но вот подчиненные Глоу будут встречаться детективам постоянно: чинящими что-то на улице, строящими посреди пустыни, устраняющими последствия ЧП или просто отдыхающими в редкие выходные. И любой из них будет уверен, что в случае чего Главный инженер прикроет. Если он готов прикрыть и вас – вам повезло.

Софья Игоревна Дмитриева, Ректор Элладского университета, 56 лет

Биолог, Клерк

Доктор биологии, доктор агробиологии, автор интересных работ в области экспериментальной ботаники, бессменная редактор сразу нескольких сетевых сборников по актуальному марсианскому сельскому хозяйству, доктор Дмитриева – одна из самых известных и самых важных людей на планете. Возможно, не самая крупная ученая, но умелый научный администратор. Как говорит она сама, кто сумел воспитать троих детей, справится и со студентами. Строгая «доктор» для Университета и детективов Подразделения, веселая «Соня» (она еще и рыжая, хотя уже и не вполне) для друзей-ученых и «наша профессор» для фермеров, она участвует в ассамблеях в Мэйфейре едва ли не чаще, чем в научных конференциях, и лоббирует интересы сельского хозяйства везде, где только можно. В частности, на ректорском посту она из года в год продавливает очень серьезные стипендии для фермерских детей. Старший из ее собственных сыновей сам давно уже хозяин своего участка с полями сорго.

Как и многие на Марсе (и едва ли не каждый второй на фермах), она оставила прошлое на Земле. Дмитриева была среди младшей волны Пионеров, еще аспиранткой отправилась на Марс – но потом на несколько лет вернулась на родину. До сих пор неизвестно, что произошло, когда она с одним чемоданом появилась в Рэд-Сити снова – слухи ходили дикие, включающие не то политическую полицию на Земле, не то ранних контрабандистов, – но скоро Софье уже дали кафедру. Десятью годами позже она стала главой факультета, спустя еще три года – ректором. Троих детей, говоря честно, воспитывали няни, роботы и старательные аспиранты, а Дмитриева изучала Марс.

Марс, который, как сказала она в этом году, обращаясь к первокурсникам-биологам, лежит далеко за прозрачными стенами Эллады.

Марион Чжоу, глава Parry LSC, 55 лет

Экономист, Инженер

Наиболее известная из лидеров марсианских корпораций – Марион Чжоу, наполовину француженка, наполовину китаянка. Хотя основной круг ее общения составляют пионеры, сама она из колонистов и до прибытия на Марс много лет была помощницей Джеймса Парри, а потом заняла его место.

Миз Чжоу – человек необыкновенно обаятельный и умный; к детективам в принципе она относится неплохо, по крайней мере до тех пор, пока они вежливы и не демонстрируют слишком активно значки конгресса. Но при любой попытке вмешательства во внутренние дела корпорации Чжоу станет неприступна и будет вести себя жестко (что означает ноль информации и звонок Администратору: «Ингвар? Да, это я, у меня тут твои детективы... Да, переключаю вызов на их коммы»). В этом смысле она мало отличается от других корпоративных лидеров – разве что не считает необходимым в неприятных ситуациях переходить на китайский, как главы Син Чи Мэй, и не демонстрирует охрану, как топ-менеджеры Vogel. Впрочем, если вести себя с миз Чжоу вежливо и деликатно, то вместо проблем может выйти интереснейший разговор с приятной собеседницей.

Гилберт Питер Кэбот, глава движения «Естественность», 52 года

Гуманитарий, Преступник

Формально Кэбот, активный и жесткий колонист-американец, уже не возглавляет «Естественность» – как организация она распущена. Де-факто, однако, Кэбот остается координатором многих действий «бывших» членов. Образ жизни он ведет довольно замкнутый, зарабатывает на жизнь написанием приключенческих романов (в которых, как давно замечено, альтеры всегда выводятся в качестве отрицательных персонажей) и с детективами предпочитает не общаться.

Те, кто все-таки говорил с ним, развеивают распространенные легенды. Кэбот не протестант-фанатик, не скрытый альтер и не противник инноваций вообще, хотя о нем говорят и то, и другое, и третье. Просто по каким-то причинам он испытывают ярко выраженную иррациональную фобию по отношению к альтерам – явление не такое уж и редкое. Естественно, сам он свое положение фобией никогда не признает, а будет рассуждать о спасении нашего вида и недопустимости отступать от тысячелетних традиций человечества. Но если не затрагивать тему альтеров, это обычный мужчина средних лет, по-своему даже обаятельный и, во всяком случае, очень хороший оратор.

Тама «Тонга» Камуваи, 54 года

Биолог, Преступник

Человек, который может достать все, но сразу забывает об этом при виде сотрудников Подразделения. Камуваи родился в Тонге, вырос на Гавайях, а университет закончил в Окленде (космическая микробиология, но кому теперь это интересно?). Подобно своим полинезийским предкам, он много раз пересек океан, а потом и космос – и оказался на Марсе в 2065, собираясь заниматься наукой. Но через три месяца на планету хлынула первая волна массовой колонизации, и доктор Камуваи превратился в удачливого контрабандиста. Спустя пять лет под его началом было уже полсотни кораблей и впятеро больше людей. Тогда же его и задержали, в первый и последний раз, но Тонга, как его все к этому времени называли, отделался штрафом. Сейчас, в 2082, он давно не выходит в космос и живет в строгом соответствии с ТБ. Все, конечно, все понимают, но какой смысл высылать с Марса того, кто все равно вернется назад?

Доктор Камуваи для старых коллег и Тонга для детективов, он неизменно добродушен, но блюдет свой интерес. Иногда он даже может помочь: Мунгики раздражают его не меньше, чем Администрацию, а контрабанда людей противоречит его принципам. Но не стоит интересоваться деталями бизнеса Тонги, не следует ему угрожать и определенно нет смысла спрашивать его что бы то ни было о выходах на Фирму. В первом случае вас выставят за дверь – «вы меня, детектив, с кем-то спутали». Во втором – не только выставят, но больше и не впустят. Ну а в третьем просто сочтут идиотом.

Тегх Бахадур Гурунг, глава «Мангалы», 42 года

Врач, Преступник

Доктор медицины и потомок пяти поколений гуркхских стрелков, Гурунг, подобно своим предкам, не знает страха и не привык отступать. Но это вовсе не значит, что он не способен к компромиссам и разумным решениям. Напротив, лидер «Мангалы», пожалуй, спокойней и либеральней большинства ее членов. Увы, это ничем ему не помогает: из-за запрета своего движения он вынужден постоянно прятаться то в Little India, то в каких-то отдаленных куполах.

По идее, детектив, увидевший доктора Гурунга, должен немедленно его задержать и доставить в Рэд-Сити для подготовки к депортации. На практике большинство детективов этого не сделают, потому что с Гурунгом «Мангала» еще поддается какому-то контролю, а без него – не факт.

Доктор терпеть не может детективов, которых считает прислужниками Администрации, но он безукоризненно честен и никогда не позволит себе грубости по отношению к вежливо ведущему себя человеку. Что, конечно, вовсе не значит, что Гурунг захочет отвечать на вопросы и помогать. Не говоря уже о том, что за вежливость и неконфликтность других членов «Мангалы» он не отвечает.

Нгина Кигоро, жрица района Контура, 33 года

Экономист, Преступник

Миз Кигоро – интересная женщина. По сути, она руководит немалой частью Мунгики Рэд-Сити. Это и привлекло к ней внимание Подразделения. Но подпольным бизнесом она отнюдь не ограничивается.

Нгина едина в трех лицах. Нгина-Обманщица, удачливая, но осторожная руководительница нелегального бизнеса кенийской общины, окруженная опасливо послушными ей черными боевиками в дредах; женщина, для которой организованная преступность прежде организованная, чем преступность. Нгина Кигоро, MBA, закончила Стратморскую бизнес-школу в Кении и теперь удачливо, но осторожно спекулирует недвижимостью и не только; женщина, с которой Бикалью всегда найдется о чем поговорить. И Матушка Нгина, жрица Мумби-Гончарки, та, к кому идут за духовным утешением все бессчетные кикуйу Рэд-Сити; женщина, охраняющая и утешающая свой народ. Все эти обличия настоящие.

Сама миз Кигоро – чрезвычайно физически развитая, высокая и крепкая черная дама. Одним она кажется привлекательной, у других вызывает подспудные опасения. Несмотря на то, что Подразделение наблюдает за ней уже долгое время, взять ее с поличным не удалось ни разу. Тем более забавно, что к сотрудникам Подразделения Нгина неизменно проявляет приветливость, гостеприимство и готовность помочь во всем, что не касается Мунгики. Будто вы – какие-то ее дальние родичи...

«Синий скафандр», убийца, возраст и пол неизвестны

? ? Единственный не пойманный на данный момент марсианский убийца, застреливший в 2079 году английского туриста (и, как выяснилось позже, разыскиваемого Интерполом торговца оружием) Энтони Макдональда. Сделал он это прямо в отеле «Curiosity», в собственном люксе жертвы. Камеры до странного выключения успели заснять неизвестного человека в синем полевом скафандре со шлемом, ничем особенно не отличающемся от тех, какие носят на планете очень многие.

Убийство было проведено явным профессионалом: одна пуля попала Макдональду в сердце, вторая была выпущена уже мертвецу в голову. Ни орудия преступления, ни каких бы то ни было следов, кроме грунта (предположительно с долин Маринер), обнаружить не удалось. Никто не сомневается, что «Синий скафандр» был наемником и, скорее всего, наемником Фирмы. Но так или иначе, ему удалось скрыться и, весьма вероятно, его уже три года как нет на Марсе.

Советы мастеру

1. Марс – игра про оптимистичное будущее. Но это не утопия: в колониях хватает конфликтов. Конечно, большая часть из них остаются на вербальном уровне, но проще от этого не становится. Пусть расследование ставит перед героями не только детективные загадки, но и серьезные дилеммы. Это сделает игру для всех только интересней.

2. Не перебарщивайте с киберпанком. Киберпанк остался на Земле, в Мумбаи, Токайдо и на Великих Озерах. Может быть, на Луне. Но на Марсе киберпространство доступно мало, да и социальных низов пока что почти нет. Местные преступления – преступления образованных и умных людей.

3. Играть компьютерщиков не всегда интересно. Прибавьте к команде героев своего персонажа – не выходящего из офиса координатора-компьютерщика. Пусть он болтает с героями по аудиосвязи, посылает им нужные файлы и комментирует их действия. Это будет вполне в духе игры, а герои смогут сосредоточиться на полевой работе.

4. Меньше перестрелок, больше расследований и разговоров. «Марс: Новый воздух» – фантастический полицейский «процедурал». Возможно, с элементами комедии или драмы. Но это не боевик.

5. Детектива без насилия не бывает. Но даже одно убийство на Марсе – чрезвычайное происшествие.

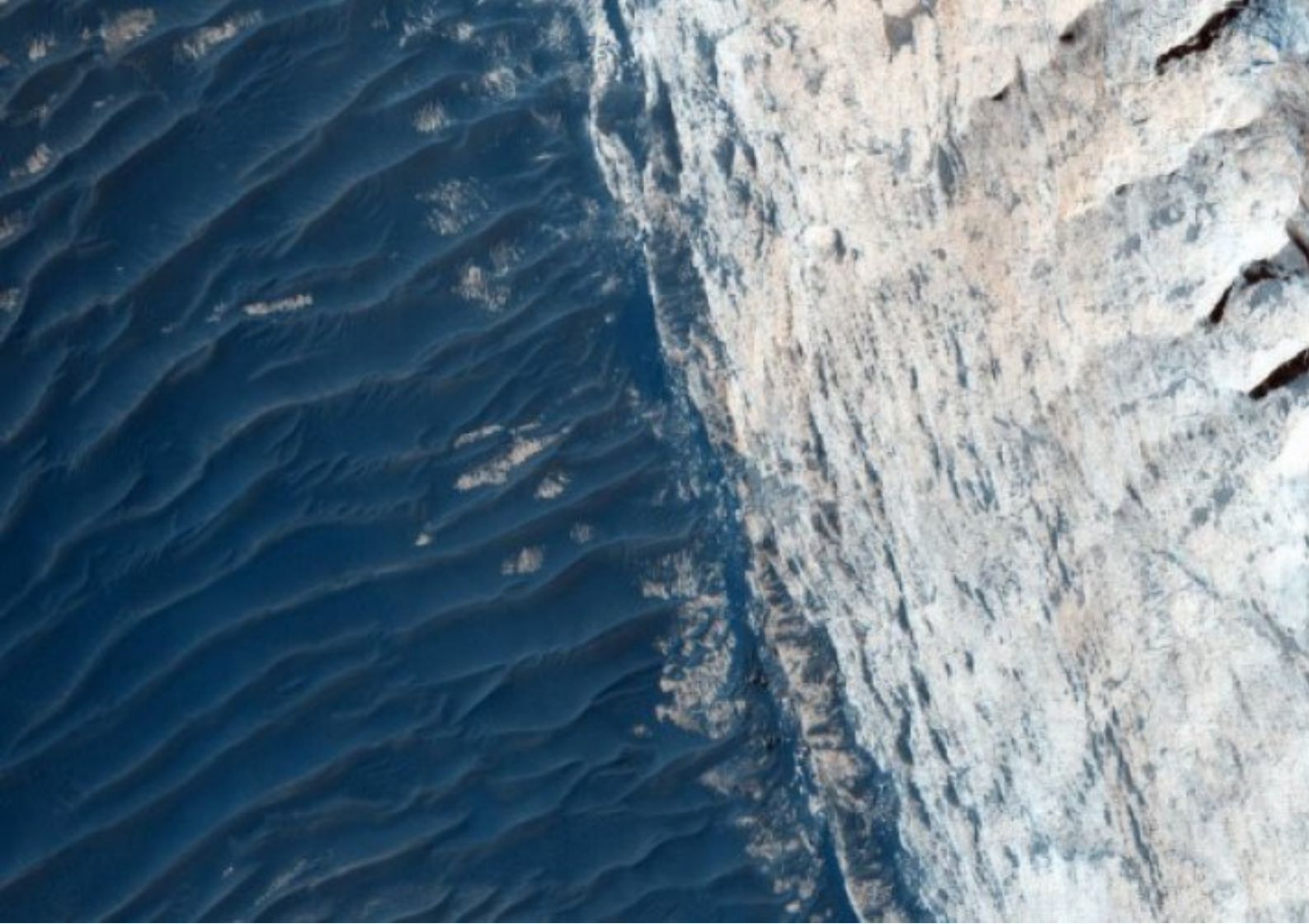
6. Что читать? Для духа игры: Артура Кларка, Айзека Азимова, Роберта Хайнлайна, Кима Робинсона, Роберта Зубрина, братьев Стругацких и Рэя Брэдбери, которым все они вдохновлялись. Для героев: пионеры

могут цитировать все от Платона и Конфуция до песен The Beatles, но часто оторваны от массовой культуры; колонисты очень разнообразны, но реже знают классику и лучше – что-то популярное и массовое (не стесняйтесь выдумывать его). Естественно, бывает и наоборот.

7. Что смотреть? Из сериалов: «Коломбо», «Прослушка», «Касл», «Светлячок», «Экспансия». Из фильмов: «Я, робот», «Марсианин». Из мультфильмов: «ВАЛЛ-И», «Cowboy Bebop», «Armitage III» и, в особенности, «Planetes».

8. Культуру Марса и вообще Земли будущего мы сознательно не стали выдумывать в деталях. Импровизируйте и давайте импровизировать игрокам.

9. Помните, что ваша задача – получить удовольствие и помочь игрокам рассказать хорошую историю. По крайней мере, нам так кажется.



Изменения

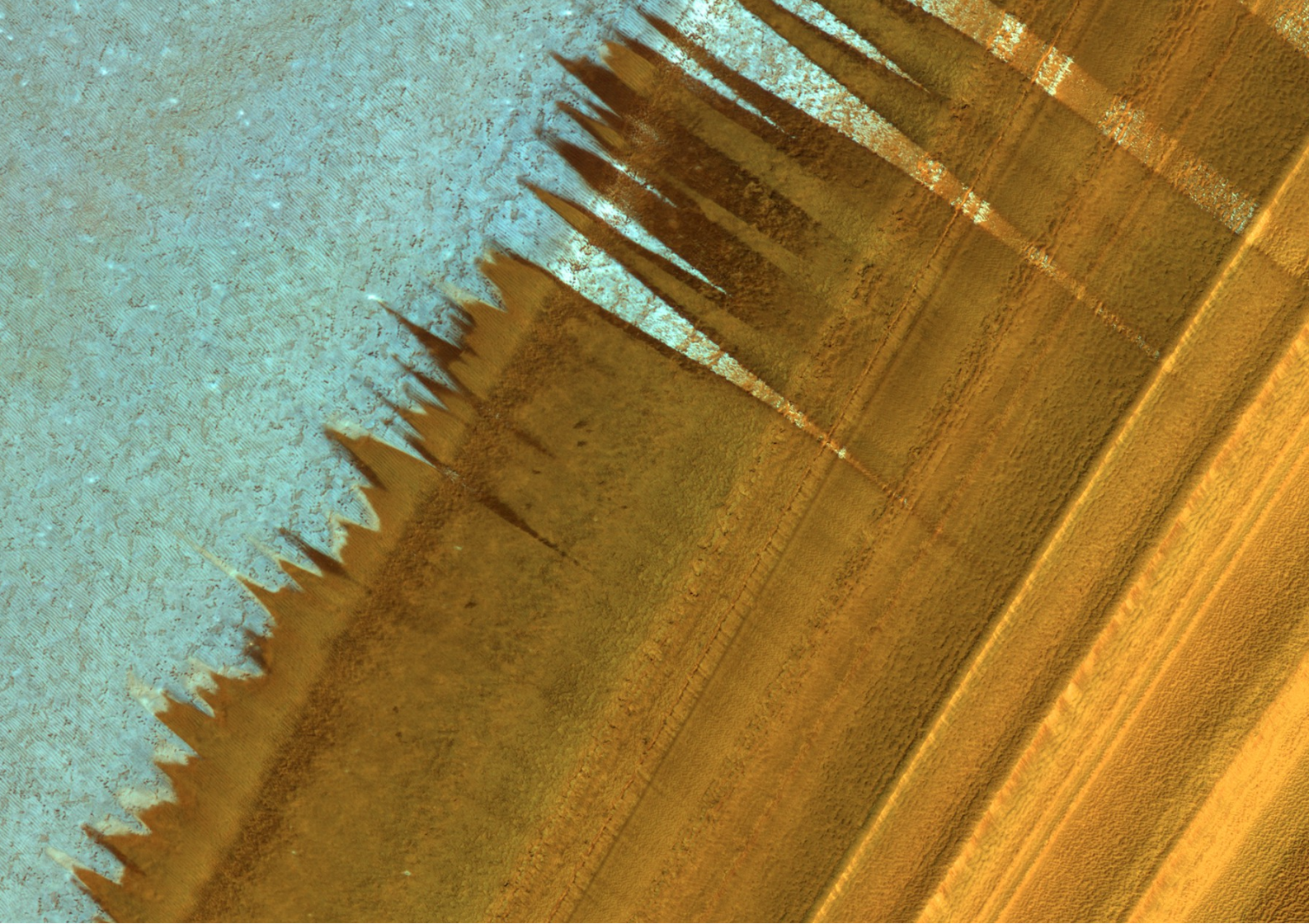
Как бы ни были опасны противники героев, главным их врагом всегда останется Марс. Хотя терраформирование идет вовсю, хотя на Марсе уже есть растения, живет десять миллионов человек, снимается кино (культовый и у колонистов, и у пионеров «Далекий рассвет»), пишется музыка в духе кантри и даже книги (главная из которых – «Дорога дорог» Дмитрия Строгова), он остается неприспособленным для жизни.

В чем-то он очень похож на Землю. Сутки на Марсе длятся 24 часа 37 минут 23 секунды. Площадь поверхности примерно равна площади земной суши. Температура на экваторе днем иногда поднимается до +30 °С. Но ночью она падает там же до -80 °С, радиация доходит до 220 миллирадов в день, а год длится 668,6 местных суток. Впрочем, Администрация пользуется земным календарем (а сторонники конгресса иногда используют Дариский).

Помимо холода и радиации есть и другие проблемы. Сила тяжести на Марсе примерно в 2,5 раза ниже земной, что чревато атрофией мышц, если постоянно не работать физически или не делать упражнений. Воздух совершенно не пригоден для дыхания – хотя терраформирование уже дает плоды и кислород в нем составляет целых 1,5%, в десять раз больше, чем за тридцать лет до того.

Пока что полноценно жить на планете можно в силовых куполах, а на поверхность лучше не выходить без скафандра, если только вы не альтер. Возможно, в будущем ситуация изменится, но случится это не через год или два, а через много десятилетий.

Марс терраформируется. Но многие задаются вопросом: есть ли смысл перелицовывать планету во вторую Землю или стоит приспособиться к новым условиям самим? И стоит ли то же самое делать с обществом, потому что терраформирование, как уже поняли теоретики Элладского университета, процесс не только биологический и геологический, но и социальный?



Краткий глоссарий

Администратор – фактический глава марсианских колоний, утверждаемый ООН. В настоящий момент эту должность занимает Ингвар Ульсен. Подробней см. стр. 124

Альтеры – *жарг.* название модифицированных колонистов Марса. Подробней см. стр. 13

Большой Сирт – 1. плато на Марсе, 2. расположенная на одноименном плато крупнейшая на планете научно-исследовательская станция. Подробней см. стр. 113

Долины Маринер – крупнейшая известная система каньонов в Солнечной системе и место основных шахтовых разработок на Марсе. В долинах расположено крупное поселение Штерфилд-125, меньшие по размеру Курри-курри и Брэдбери-Пойнт, а также множество отдельных куполов с шахтами и фермами. Подробней см. стр. 110

Кибернет – межпланетная система объединенных компьютерных и нейронных сетей для передачи данных. Подробней см. стр. 121

Кластер Мэйфейр – поселение и коммуникационный центр в кратере Гейл. Подробней см. стр. 115

Колонисты – 1. принятое обозначение постоянных жителей Марса, 2. *жарг.* название (также – самоназвание) жителей Марса, прибывших на планету позже 2065 года. Подробней см. стр. 11

Комм – аппарат для киберсвязи и вычислительное устройство. Подробней см. стр. 81

Конгресс – сокращенное название неофициального движения Марсианский конгресс. Подробней см. стр. 21

Космопорт Гюйгенса – крупнейший космопорт на планете, расположенный недалеко от колонии Эллада. Подробней см. стр. 107

Кредиты – межпланетная виртуальная валюта. При записи также обозначаются символом ¢. Физические банкноты выпускались только в коллекционных целях, все расчеты ведутся безналично. (Для удобства мы рекомендуем мастеру примерно увязать курс кредита с курсом доллара США; но стоит учитывать, что на Марсе многие вещи стоят дороже, чем на Земле.)

М-двигатель – наиболее популярный тип двигателя, широко использующийся в разных областях. Подробней см. стр. 118

Новый воздух – 1. Официальное название фазы 1 проекта терраформирования Марса, 2. *легенд.* ролевая игра о колонизации Марса, опубликованная в редакции 1.0 в 2014 году и обновленная до версии 1.5. в 2017.

Пионеры – *жарг.* название (также самоназвание) жителей Марса, прибывших на планету до 2065 года.

Планетарная Администрация – орган, управляющий Марсом по решению ООН. Включает Администратора, Ректора Элладского университета, Главного инженера, Суперкарго космопорта Гюйгенса и Главного врача колоний.

Робот – *жарг.* обобщенное обозначение группы мобильных программируемых устройств, широко используемых на Марсе. Подробней см. стр. 119

Ровер – *жарг.* обобщенное название личных колесных средств передвижения, используемых на Марсе. Подробней см. стр. 118

Рэд-Сити – неофициальное название центра колонии Эллада. Подробней см. стр. 103

Служба аварийного реагирования – спасательная служба, подчиненная Планетарной Администрации. Подразделение расследований входит в Службу аварийного реагирования, но подчиняется напрямую Администратору.

Терраформирование – проект приспособления Марса для жизни людей. На данный момент производится фаза 1 проекта («Новый воздух»), предполагающая создание плотной атмосферы.

Техника безопасности – ближайший аналог законодательства, существующий на Марсе. Список того, что можно и нельзя делать. Подробней см. на стр. 41

Эллада – равнина на Марсе, одна из глубочайших впадин на поверхности планеты, место расположения одноименной колонии, крупнейшего поселения колонистов, и Планетарной Администрации.

Благодарности

Эта книжка посвящается всем, кто приближает освоение Марса: исследователям, космонавтам, активистам, изобретателям, бизнесменам, фантастам. Настоящий Марс будет выглядеть не так, как его описали мы, но мы верим, что рано или поздно колонии на нем будут существовать.

Дополнительные материалы к этой игре, как и другие наши игры и книги, вы можете найти на сайте lavikandia.ru

Правила системы GUMSHOE разработаны **Робином Д. Лоусом** и немного дополнены нами. Механика связей основана на идеях **Александра Семыкина**, любезно давшего нам на это разрешение. Его материалы на сайте lockedroom.ru пригодятся всем, кто собирается создавать истории по системе GUMSHOE.

Помимо авторов в работе над этой книгой деятельно участвовали:

- **Анастасия Мельникова**, наш редактор и корректор;
- **Иван Майт и Ирина Черных**, нарисовавшие и разработавшие инфографику и символы;
- **Игорь Карпинский**, давший бесценные советы в области дизайна, оформления и подбора шрифтов;
- **Юля Кожевникова**, создавшая карту Рэд-Сити.

Фотографии Марса, которые вы видели выше, принадлежат NASA/JPL/University of Arizona и предназначены для некоммерческого использования.

Флаг Марса, использованный нами, был разработан Mars Society.

Кроме того, мы хотим поблагодарить **Александру Гайнову, Андрея Гутионтова, Руфину Зайдуллину** и **Александру Степынину** за их бесценную помощь и вдумчивые советы – и вас, за то, что вы дочитали до этого места. Удачи в игре!

This work is based on the GUMSHOE SRD (found at http://www.pelgranepress.com/?p=12466), a product of Pelgrane Press, developed, written, and edited by Robin D. Laws with additional material by Kenneth Hite, and licensed for our use under the Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Этот продукт основан на GUMSHOE SRD (опубликован на http://www.pelgranepress.com/?p=12466), собственности Pelgrane Press, разработанной, написанной и отредактированной Робином Д. Лоусом с использованием дополнительных материалов Кеннета Хайта и лицензированной для использования в нашем продукте по Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).